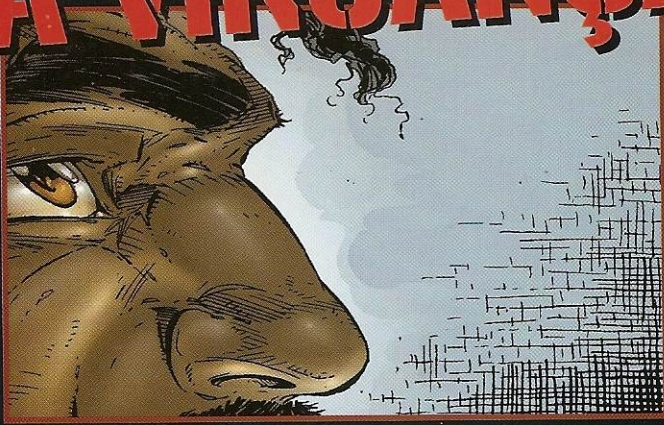
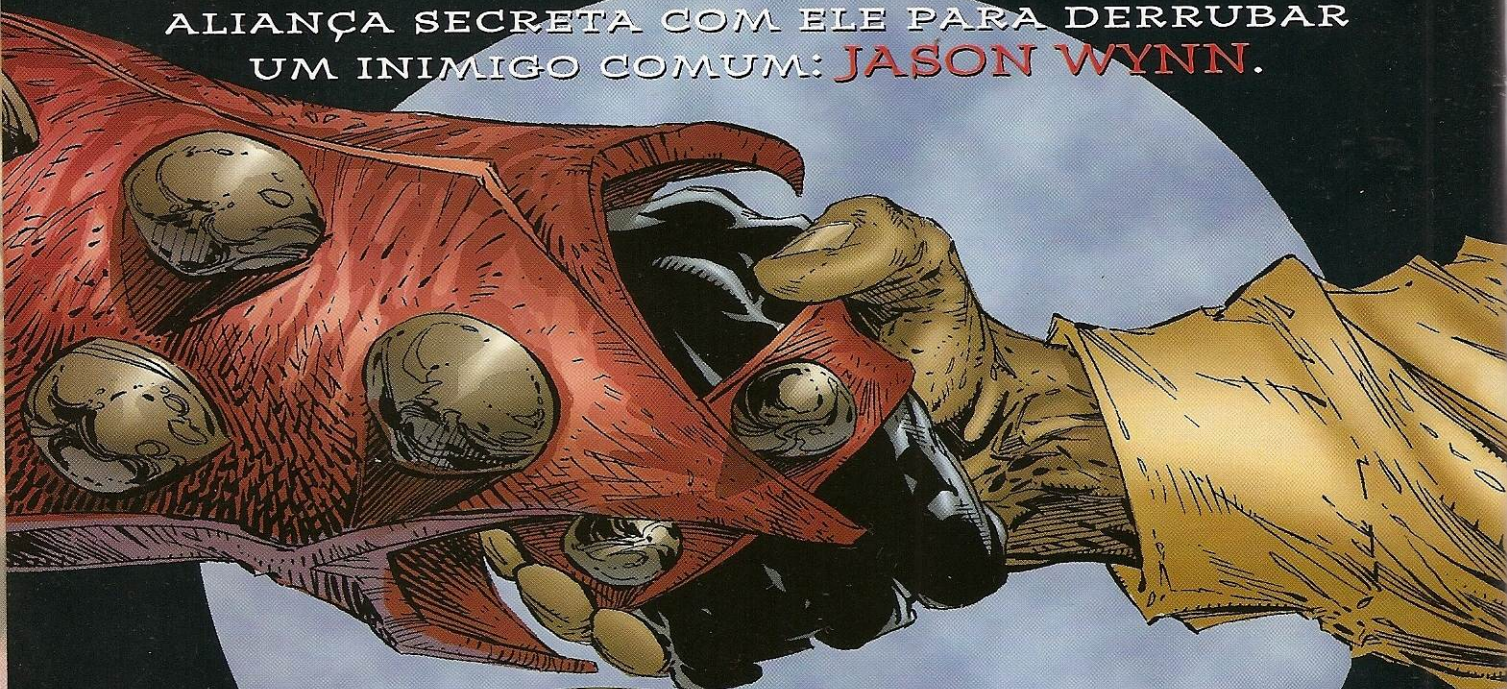
AÇÃO GAMES
Emuladores: 2000 games grátis no seu PC. Mas será que isto não é contra a lei?
SONIC NO DREAMCAST É VER PARA CRER
Espantosamente bonito e veloz
ESPECIAL TOMB RAIDER 3
Detonado com os primeiros 23 segredos
NINTENDO 64
ZELDA 64
Toque todas as músicas obrigatórias e ainda rock e trilhas de cinema
E MAIS: Fifa 99, Rogue Squadron, Buck Bumble e Magical Tetris
PLAYSTATION
STREET FIGHTER ZERO 3 É IMPERDÍVEL!
• Lute com uma velocidade e visual animais
• São 35 personagens, 393 golpes
• E você pode usar os comandos que já sabe
Abril
Edição Nº 136
Fevereiro de 1999
R$ 3,50
ISSN 0104-1630
00136>
9 770104 163000
3451/1

A VINGANÇA COMEÇOU!

TERRY FITZGERALD DESCOBRE QUE SPAWN É O EX-AGENTE AL SIMMONS E FORMA UMA ALIANÇA SECRETA COM ELE PARA DERRUBAR UM INIMIGO COMUM: JASON WYNN.

SPAWN™

Nº 54

UMA NOVA FASE PARA O SOLDADO DO INFERNO!

NAS BANCAS A PARTIR DE 12 DE FEVEREIRO.

Abril

E vem aí: A MALDIÇÃO DO SPAWN.
Estréia confirmada para 26 de março. Aguarde!

Índice

Jogos da edição

Destaques desta edição

Nossas seções

Editorial

Esta revista é sua

A cada edição, a equipe de Ação Games se dobra e desdobra feito Origami para produzir uma revista que seja a sua cara. Ao produzirmos a matéria de cada jogo, ao redigirmos as dicas, ao escolhermos a reportagem tentamos nos colocar no seu lugar. Por isso, você está nos ajudando muito quando participa, elogia e protesta. Mande seu recado, envie uma foto zoada, um desenho caprichado, um truque que você descobriu, participe dos desafios, polêmicas e brincadeiras. Participe, esta revista é (e quer ser) sua!

Equipe Ação Games

Nossa capa: DeeJay e Lara Croft, por Alexandre Jubran. Sonic com o novo visual magrinho do jogo do Dreamcast

Devido a problemas técnicos causados por um fornecedor, fomos forçados a suspender a entrega do brinde que colocaríamos em nossa edição passada, conforme havíamos anunciado. Contamos com a sua compreensão.

Nossos Endereços

Participe e dê sua opinião

As questões de interesse geral dos leitores são respondidas na própria revista.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221 - CEP 05425-902
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
E-mail: agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123

EDITORA Abril
Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

DIVISÃO JOVEM
Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Humberto Martinez, Roberto Sadovski, Ronaldo Testa (análise de jogos); Alexandre Jubran (ilustrações); Louise Chin (Fotos).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Sérgio R. Ferreirinho

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura
Escritórios Regionais:
Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264
Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114
Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426
Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 136, Fevereiro de 1999. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:** Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961. E-mail: agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

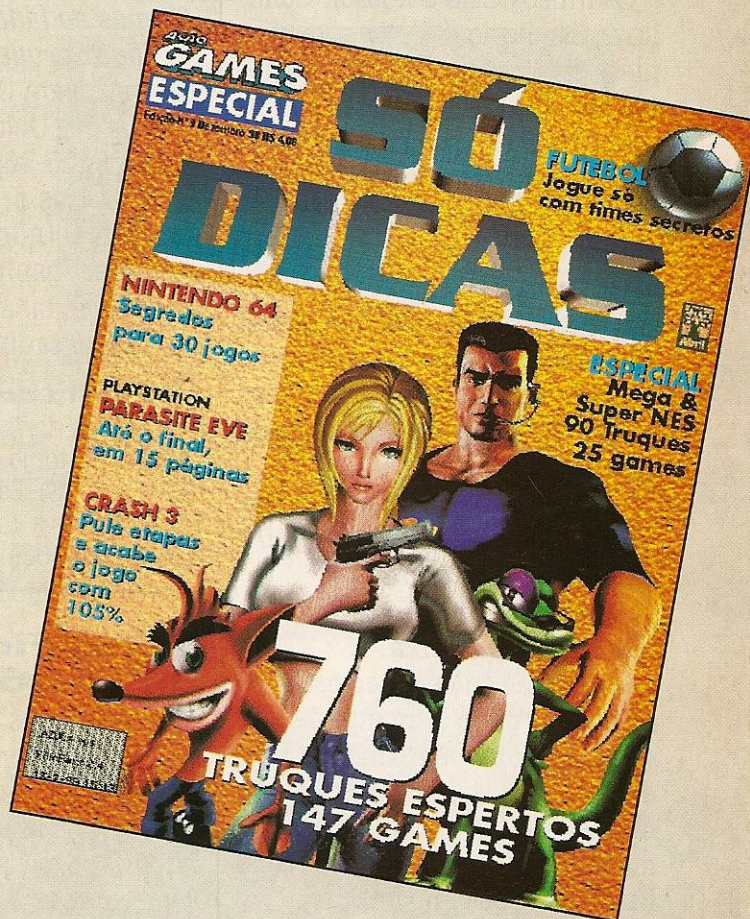
Abril

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Fatima Ali, Geraldo Nogueira de Aguiar, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Valeu! A pesquisa foi um sucesso!

Agradecemos a toda a galera que respondeu a pesquisa encartada na edição 134. Com suas dicas e sugestões, a revista vai ficar ainda melhor.

Confira a lista com os autores das 50 primeiras pesquisas enviadas, que receberão em casa as camisetas exclusivas de Ação Games.

Alan H. D´Almeida (Miguel Pereira, RJ), Alessandra G.Buscarini (Taboão da Serra, SP), Alexandre da Costa Guimarães (São Paulo, SP), Bruno César F. de Oliveira (Londrina, PR), Bruno Rossi Silva Bezerra (Valparaiso, GO), Bruno Toth Viana (São Paulo, SP), Carlos Eduardo B. Barbosa (Santo André, SP), Carlos Pires Barros (Goiânia, GO), Celso José Cardoso dos Santos (São Paulo, SP), Charlie Silvestre (Londrina, PR), Christian Marcel Batista (Gaspar, SC), Claudinei Alves Costa (Rondonópolis, MT), Cláudio Berloppo Junior (São Paulo, SP), Daniel de Assis Jacinto Ferreira (Rio de Janeiro, RJ), Daniel Ramos Pimentel (Ituiutaba, MG), Daniel Rogério Jansen (Curitiba, PR), David Ângelo Bevilacqua (São Paulo, SP), Ednaldo Félix da Silva (Ribeirão Pires, SP), Ednei Almeida (São Paulo, SP), Everson Jorge Cardoso (Caxias do Sul, RS), Fábio de Souza Moura (Embu das Artes, SP), Fábio Ferreira dos Santos (Recanto das Emas, DF), Fabrício H.R. Pinto (São Paulo, SP), Felipe Pinheiro Magalhães (Rio de Janeiro, RJ), Gildásio Dias Clementino (Rio de Janeiro, RJ), Glauco de Jesus Santos (Contagem, MG), Henrique da Silva de Moura (Rio de Janeiro, RJ), Hugo César d'Assunção (Sete Lagoas, MG), João Carlos Campos Barbosa (Guarulhos, SP), José Luís Loureiro Teixeira (Rio de Janeiro, RJ), Leonardo Henrique de Araújo Ribeiro (Belo Horizonte, MG), Luciano Bueno da Silva (Rio Claro, SP), Luiz Adriano Teixeira (Curitiba, PR), Marc Barreto Bogo (Joinville, SC), Marcelo Akira Nagase (São Paulo, SP), Marcelo Álvares Pimenta (Abaeté, MG), Marcelo Leite Modesto (Ceilândia, DF), Márcio Ferreira Rosa (Rio de Janeiro, RJ), Omar Antonini Lopes (Ceilândia, DF), Paulo Henrique Machado Reis (Belo Horizonte, MG), Rafael Botto de Lacerda (Curitiba, PR), Rafael Rodrigues da Silva (Brasília, DF), Renata da Silva Maneiro (São Paulo, SP), Ribert Cesar Joaquim (Arapongas, PR), Ricardo Dias de Faria (Itaúna, MG), Robson Ricardo Prates de Azevedo (Londrina, PR), Sandro Moretti Peres (São José, SC), Sérgio Farias Lopes (São Paulo, SP), Sérgio Morauer (Blumenau, SC), Thiago de Souza Ferreira (Uberlândia, MG).

DESAFIO

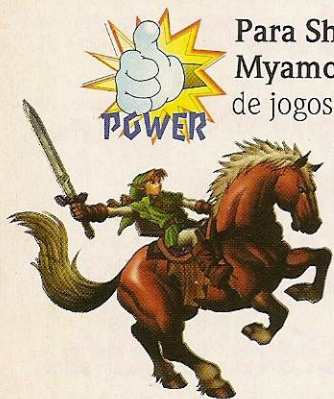
Médio

Pergunta do mês

Os irmãos Caio e Robson Camilo, de São Paulo (SP), tiveram uma idéia para chamar nossa atenção: em vez de enviar uma carta comprida para esta seção, enviaram nada menos que 36 cartas, cada uma com uma pergunta mais idiota que a outra. Deu certo. Confira algumas:

- ***Por que o Honda (de Street Fighter) não faz regime?***
- ***Será que os peitões da Lara Croft não atrapalham a visão quando ela corre?***
- ***Como o Wolverine consegue manter aquela cabeleira dentro da máscara?***
- ***Como o Gex pode falar se ele é uma lagartixa?***

Como havíamos antecipado, as respostas para a pergunta da edição de janeiro (Qual o melhor jogo de 1998?) só sairão na edição de março. Trata-se da eleição dos melhores na opinião dos leitores. Participe você também!

POWER

Para Shigueru Myamoto, o criador de jogos da Nintendo que fez Zelda: Ocarina of Time.

RESET

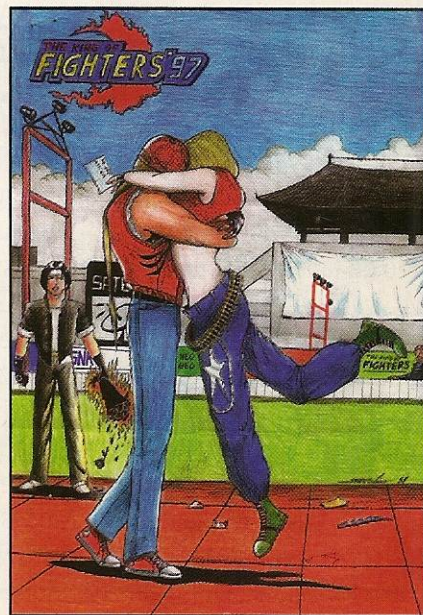
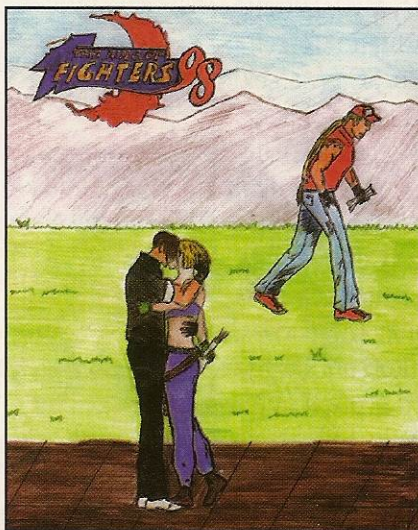
Para a Psygnosis, pela falta de criatividade do seu Fórmula 1-98. A versão anterior era muito melhor.

A que jogo pertence cada personagem da Saga Mortal Kombat que damos ao lado? Só vale o primeiro jogo em que cada um apareceu. Escreva para Desafio Ação Games, Av.Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet) ganharão uma camiseta exclusiva, uma por residência. Vale a data de carimbo dos correios.

Resposta do último desafio

O game da foto era Salamander na versão Arcade. Foram premiados: Walter Antonio D. Lembi (de Cuiabá, MT), Israel Candemil Haack (de Taquara, RS), Fernando Zuza da Silva Júnior (de Ribeirão Pires, SP), Nélio Luiz da Silva (de São Paulo, SP) e Reginaldo Francisco de Farias (de Guarulhos, SP).

Novo Final da História

Kleber Santos França, de Mineiros (GO) resolveu mudar o final da história do seu King of Fighters '98 e enviou um novo desenho em resposta ao que publicamos em novembro, com King of Fighters '97. Confira que inversão legal!

Kyo sobrou e Terry namora Blue Mary. Ela, muito despeitada, segura a carta de amor do Kyo. Desenho do Murilo Santos Fernandes, de Maceió (AL)

Kim aceita as flores de Kyo e é Terry quem vai embora com a carta de amor na mão. Desenho do Kleber

Clubes

✷**Lara Croft** - Gostaria de entrar em clubes sobre a musa. Passem informações por carta. Victor Santos Medeiros, Rua -24, Nº 54, ST. Funcionários, Goiânia, GO, CEP 74.543-390.

✷**New Games Club** - Rua José Deperom 232, Vila Santa Teresinha, Santa Cruz das Palmeiras, SP, CEP 13.650-000.

✷**MWClub** - Nosso assunto é o tão falado Dreamcast. Detonamos The King of Fighters, Resident Evil e outros com esse pique. Rua Joaquim Machado Sobrinho, 458, Campo do Meio, MG, CEP 37.165-000

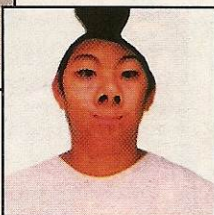
✷**The Best of Games** - Trabalhamos com todos os sistemas. Nossas edições são coloridas, com fotos, seções de cartas, desenhos, jogos e dicas. Rua Praça Professor Anézio Cabral, 139, Rochdale, Osasco, SP - CEP 06.226-010.

Ao enviar sua carta, diga quais os videogames, gêneros de jogos e atividades de seu clube. Não publicamos os pedidos de dinheiro e números de telefone. Sugerimos cautela antes de enviar dinheiro a um clube que não conheça.

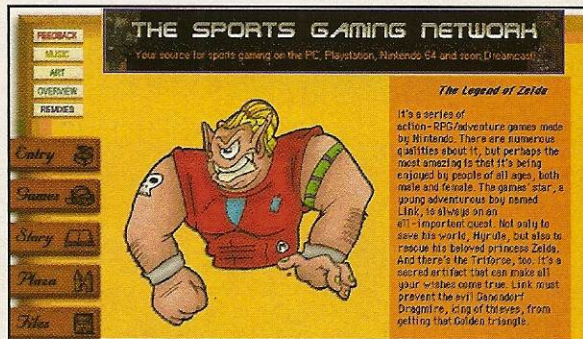
Efeitos especiais

Envie a sua foto, mas prepare-se para o pior. Seu lindo rostinho pode acabar como o destes dois aqui

José Luiz de Almeida Júnior, de Votorantim, SP

Thiago Sakamoto Kamiya, de Vitória, ES

Internet Legal

Tudo Sobre Zelda

Ôps! Quer ver algo de Zelda? Então nem adianta digitar **Zelda.com.** Tente o endereço é http://www.zhq.com. Este zhq é abreviação de Zelda Headquarters (Quartel-General da Zelda). O site não é oficial, mas arrasa: traz fotos, músicas, logotipos, ilustrações, a história da saga, artigos, opiniões e área para correspondência. Dica: antes de começar a navegar, entre em Overview, para ver tudo o que há no site.

Você já viu um Sonic?

Gente, o animalzinho da foto maior é um Sonic. Segundo a revista Made in Japan, este bicho é um rato-ouriço e era o animal de estimação mais cobiçado do Japão na época da criação do mascote da Sega. Isso explica porque o Sonic, apesar de ter sido apresentado como um porco-espinho (hedgehog, em inglês), na verdade nunca se pareceu com um. Ah bom, isso sim parece o Sonic!

Arquivo/Made in Japan

Este bicho é um rato-ouriço. Foi moda ter um em casa no Japão e isso inspirou a criação de Sonic, o mascote da Sega (ao lado)

Leitores em Ação

Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS

Metal Gear Solid

Como faço para detonar o chefe Psycho Mantys, por favor?

Antonio Alberto Damartini Manzan
Praia Grande, SP

Caro Antonio, o chefe Mantys é muito difícil, porque pode ler seus pensamentos. Nós o vencemos como mostramos na matéria completa da edição Nº 133. Mas há um truque: começar a luta com o controle 1 e, no meio dela, plugar e jogar com o controle 2. Assim Mantys não adivinha seus ataques. Mas isso poderá danificar seu videogame. Você decide!

Salve Meryl

Vocês pedem para que se aperte Select (na cena da tortura). Mas assim Meryl morre. Qual é? Dando dica errada?

Sílvio Dias da Costa Neto
S.Bernardo do Campo, SP

Não estava errado, Sílvio, pois o roteiro é para a versão japonesa. Jogamos essa versão três vezes, e o game americano saiu depois.

No game japonês, ao terminar pela primeira vez a história, resistindo ou não às torturas, você salva Meryl e usa o Save para terminar novamente o jogo e resgatar Otacon. E é mais fácil ceder à tortura.

Já na versão americana, é melhor resistir pelo menos uma vez à tortura, para salvar Meryl e ganhar os itens Bandana e Câmera. Se quiser, você joga de novo para resgatar o Otacon. É isso.

Big Boss

Como faço para conseguir o ranking de Big Boss (chefão)?

Fernando Gemail
Cascavel, PR

Na versão americana, basta terminar o game na dificuldade Extreme. Como na versão japonesa não há opção de nível Extreme, é preciso terminar o jogo como fera: eliminar o menor número possível de inimigos, não usar Radar e itens especiais, usar pouquíssimos Rations e ser visto e encontrado apenas pelos chefes ou em animações. Ufa!

Elogios críticos

Está tudo dez! Podem até me chamar de puxa-saco, mas essa revista é a melhor do mundo. Agora vamos às reclamações. Discordo das notas de Missão: Impossível e Cruis'n World. Ambos merecem 9,3 pela diversão e pelo seu conjunto. E quero saber porque Zelda 64 não levou nota nem entrou nos Melhores do Ano.

Marcos Paulo M. Carvalho,
Santa Maria, RS

Caro Marcos Paulo: só damos a nota ao jogo depois que o jogamos pra valer. A de Zelda 64 saiu na edição de janeiro, pois antes disso só havíamos jogado o demo, nos Estados Unidos. Em março publicaremos os melhores games do ano escolhidos pelos leitores. Participe você também.

Agora, vamos aos jogos. Em Missão: Impossível, explicamos que a nota 8,1 foi a média das duas opiniões dos feras que jogaram. O Ivan quase concorda com você e deu nota 9,5. Quanto ao Cruis'n World, você tem razão em questionar, pois não deixamos clara na matéria nossa razão para a nota 8,6: achamos o jogo bom, mas pouco inovador para uma segunda versão. Esperamos que você esteja gostando da nova caixa de avaliação, em que aparecem todos os quesitos avaliados, que geram a nota final.

Todos desenhos desta seção foram considerados *Dez!* e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

Lutas no N64

Há previsão de algum jogo de luta para o Nintendo 64?

Eduardo C. Magalhães,
Rio de Janeiro, RJ

Caro Eduardo, até a Nintendo já percebeu a falta que os games de luta fazem. Por isso mesmo, vêm vindo dois por aí: um game do criador de Zelda, Shigueru Miyamoto, e outro poligonal, com os X-Men, da Activision. E que venham mais!

Night Wolf, de Fernando de Jesus Nunes, de Guaíra, SP

Encontro de alto impacto entre Homem de Ferro e o Hulk. O desenho, em lápis de cor e caneta, é de Luís Alexandre C. Lopes, de Fortaleza , CE

South Park

Assisto o South Park há muito tempo, mas não sei o nome dos personagens, por isso estou perguntando. Eu acho vocês D+.

Rafael Moreira, Maceió, AL

Caro Rafael, Veja quem são eles:

Kyle Cartman Kenny Stan

Spawn, em crayon e caneta hidrográfica, de Érica Janaína Pontes, de Avaré, SP

Games para 3DO

Tenho um Playstation e um 3DO, mas possuo 120 jogos do Playstation e apenas sete do 3DO. Gostaria de saber onde conseguir mais jogos para ele.

Jocelito Cereda, Osasco, SP

Caro Jocelito, a 3DO deixou de fabricar seu videogame e jogos para ele. Não conhecemos empresas que ainda comercializem esses CDs. Tente comprá-los de outros leitores. Envie seu endereço para a revista e nós publicaremos, para que os interessados façam contato.

Zelda 64

Escrevo para falar de Zelda 64. Que jogaço! Dá pau em qualquer RPG! Talvez perca um pouco para Final Fantasy 7 e 8, mas é chocante. É o que eu sempre digo: a Square é a melhor e ponto. Não se discute. Voltando ao Zelda, se pudesse daria nota 1 milhão, é o jogo do século. Se não for Ação Games, esqueça!

Fabrício André Carmo Pereira, Campinas, SP

Obrigado pelo slogan, Fabrício. Achamos que a sua carta diz tudo: Zelda é o melhor, mas talvez perca um pouquinho para Final Fantasy. A Square é a melhor, a Nintendo é a melhor. Que empolgação! Na verdade, as duas séries, a da Square e a da Nintendo, são de cair o queixo. Também queremos mais!

Tomb Raider 3

Existe alguma versão Beta do jogo, em que não se pode chegar ao final?

Rafael Cícero Pereira, Botelhos, MG

Existir, existe, Rafael. A versão que jogamos para a reportagem da capa de novembro era Beta. Mas você não está apenas perdido? Este Tomb é bastante difícil. Fizemos um serviço detalhado da primeira parte do game, para dar uma força.

O olhar destruidor de Lara Croft, na versão em lápis de cor e caneta de Rodrigo Guimarães Vicentini, de São João Del Rei, MG

Witchblade, arrasadora. Marli R. dos Santos, de São Paulo, SP, usou lápis de cor, crayon e caneta

Fifa 99

A revista está ótima, adorei a reformulação. Estão todos de parabéns. Gostaria de saber se o novo Fifa 99 vai receber o mesmo destaque dado a Fifa 98 na edição 124. Espero que vocês coloquem o jogo na capa. Afinal, é um dos melhores jogos de futebol para o Playstation.

Anderson Albert de Amorim Santos, Fortaleza, CE

Caro Anderson, achamos que o Fifa 99 é o melhor game de futebol já lançado para Playstation, PC e Nintendo 64. Mas na edição de janeiro decidimos destacar na capa os jogos do DreamCast. Assim, ele perdeu a vez. Esperamos que você goste da matéria de FIFA 99 desta edição .

Escreva para nós

Ao escrever, por carta, fax ou e-mail, coloque seu nome, data de nascimento, endereço completo, incluindo o CEP, e o número do seu telefone, se tiver.

Ação Games não divulga os endereços de seus leitores, mesmo de e-mail, salvo a pedido.

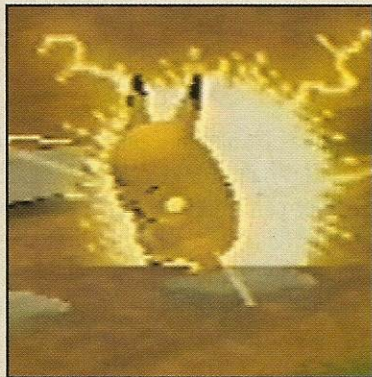
As cartas poderão ser resumidas, para evitar a repetição de perguntas e por motivos de espaço e clareza.

Os melhores desenhos são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

SHOTS Notícias do mundo dos games

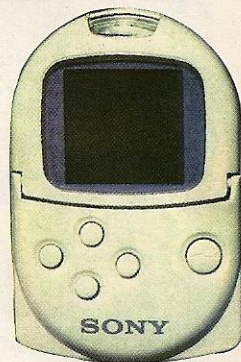
Japão
Nintendo estoura com Zelda e Pikachu

Zelda Ocarina of Time, de Shigueru Miyamoto, é um sucesso tão grande que fez a Nintendo atropelar a Sony, pela primeira vez na história desta guerra, nas vendas de Natal no Japão. Após o lançamento do cartucho, as vendas subiram de 4 mil videogames por semana para até 70 mil, fechando o mês com 115 mil N64 vendidos, contra 82 mil Playstation.

Outro responsável pela façanha foi o jogo Pikachu: o bichinho virtual da série Pocket Monsters saiu com um microfone para que você converse com ele; por enquanto, só em japonês. Mas já é um espanto!

Os jornalistas americanos adoraram: diga Playstation para o Pikachu em japonês (Pureisuteshon) e o bicho fica nervosinho da silva, como na foto

Os jogadores do N64 é que saem ganhando, pois com essa arrancada a Big N terá fôlego para lançar jogos ainda melhores.

Portátil
Sony atrasa o Pocketstation

A Sony não conseguiu lançar sua principal atração de fim de ano, o portátil Pocketstation, que permitirá trocar informações de jogos com o Playstation. O Pocketstation não tinha mais data definida para sair quando fechávamos esta edição. O portátil será compatível com Ridge Racer Type 4 e Crash Bandicoot 3: Warped. Mas como não saiu, não pudemos dar o serviço sobre ele nas reportagens destes jogos.

RPG
Final Fantasy 8 é o mais esperado este mês

Mais de 500 mil japoneses já tinham feito, até o início de janeiro, sua pré-compra (encomendaram e pagaram antecipadamente) para ter na frente a nova versão de Final Fantasy, o super RPG da Square. O game sai dia 11 de fevereiro. Confira algumas imagens deste jogão.

CURTAS

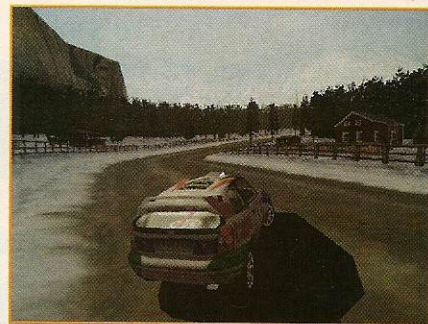
- **O Playstation 2** continua cercado de fofocas. A Sony apenas admite que está fazendo o novo console, sem dar detalhes.
- **Resident Evil 64** vem aí. Uau! A confirmação do jogo para o Nintendo 64 foi feita pela própria Capcom do Japão.
- **305 milhões de CDs** originais de jogos para Playstation foram vendidos em todo o mundo em apenas 3 anos (até o final de 98). É a Sony quem diz.
- **O novo Bust-A-Move,** que sai para Playstation em junho no Japão, terá os movimentos de dança capturados de bailarinos reais.
- **O preço do Playstation** caiu para R$ 170 em São Paulo. Reflexo da redução nos States, onde já custa 100 doletas.
- **A Nintendo** já está negociando os direitos do novo filme de 007, O Mundo Não é o Bastante, para fazer um jogo com exclusividade.

Sega
Dreamcast terá Mortal Kombat

A Midway fechou acordo com a Sega para produzir games para o novo videogame. E um dos títulos confirmados será uma versão exclusiva de Mortal Kombat, misturando vários jogos da série. Além dele, dois outros arcades da empresa sairão: um de futebol americano e um de nave.

Preços salgados

Como houve muito ágio no lançamento japonês, em dezembro, o Dreamcast saía por 400 a 500 dólares, em vez das 250 doletas previstas. Por isso, a máquina custava no Brasil de R$ 1.000 a 1.200 em dezembro (com um controle), os jogos a R$ 120 e os portáteis VMS (onde você salva os jogos) a R$ 60 ou R$ 80 (dependendo do modelo).

A expectativa era de que esses preços baixassem rapidamente já este mês, para um patamar de R$ 50 para jogos e controles e R$ 900 para o videogame. Ou seja, não vale a pena mesmo comprar agora. O melhor é esperar que eles caiam e a biblioteca de jogos cresça, o que acontecerá a partir do meio do ano.

Sega Rally 2

Power Stone

Games para breve

Sega Rally 2 - Corrida, janeiro ou fevereiro.
Power Stone - Luta, da Capcom, para fevereiro.
DC Steering Wheel - Corrida, da Sega, janeiro ou fevereiro.
Blue Stinger - Adventure, da Climax Graphics, março.
House of The Dead 2 - Tiro, da Sega, março
Marvel Vs. Capcom - Luta, da Capcom, março
Evolution Sting - RPG (empresa não fornecida), fevereiro ou março

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em dezembro

A vez dos campeões: Zelda, Crash Bandicoot 3 e Tomb Raider 3 assumem seus merecidos lugares. Metal Gear Solid cai da liderança apenas porque deixou de ser novidade. O dragãozinho Spyro deve estar felicíssimo na sua lista, que só tem jogaço!

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.Donkey Kong Country 3 - SNES	1.Crash Bandicoot 3 - PST	1.Zelda: Ocarina of Time
2.Super Mario Kart - SNES	2.Tomb Raider 3 - PST	2.International S. Soccer 64
3.International S. S. de Luxe – SNES/MEGA	3.Metal Gear Solid - PST	3.WCW/NWO Revenge
4.Road Rash 3 - MEGA	4.International S. Soccer – PST/SAT	4.Missão: Impossível!
5.Fifa Soccer '98 - SNES	5.Gran Turismo - PST	5.Fifa Soccer 99
6.Street Figther Alpha 2 - MEGA	6.Fifa Soccer 99 - PST	6.F-1 World Grand Prix
7.Zelda: A Link to the Past - SNES	7.Resident Evil 2 - PST	7.Banjo-Kazooie
8.Super Mario RPG - SNES	8.Final Fantasy 7 - PST	8.GoldenEye 007
9.Ultimate Mortal K. 3 – SNES/MEGA	9.Tekken 3 - PST	9.Cruis'n World
10.Donkey Kong Country 2 - SNES	10.Spyro the Dragon - PST	10.San Francisco Rush 2

LOCADORAS PARTICIPANTES: Belo Horizonte - MG- Mega Game, Tel.:(031) 296 7184 - **Porto Alegre-RS** - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999(Obs.:não alugam 32 Bits) - **Rio de Janeiro-RJ** - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146 - **Salvador-BA** - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977 - **São José dos Campos - SP** - ProGames, Tel.:(012) 341-7250 - **São Paulo - SP** - ProGames Mooca, Tel.:(011) 591-0039 - **Curitiba -PR** - Vídeoteka, Tel.:(041) 262 7581

Emuladores: 2000

Jogar videogames nos computadores, sem pagar, virou uma febre. Mas isto é ilegal ou não?

Por Paulo Montoia

Jogar videogames de graça nos PCs, através de Emuladores, já virou febre no mundo inteiro, mas a farra pode acabar a qualquer momento.

Fatal Fury - Mega Drive

Emuladores são programas que adaptam outros softwares e estão sendo cada vez mais copiados na Internet, pois são gratuitos. O funcionamento é simples: você instala, por exemplo, um Emulador do videogame Neo Geo no seu computador, copia também as memórias dos games (chamadas ROM) e passa a jogá-los em casa.

Final Fantasy 2 - SNES

Funciona assim em todos os jogos em cartucho ou em cartão magnético. Nos jogos em CD, é preciso colocar um CD do game (original ou não) no drive do PC, pois na maioria dos casos não há memória ROM para copiar da Internet.

Mortal Kombat 2 - SNES

Ação Games contou mais de 2000 jogos num único site, o Emux, para todos os videogames, inclusive Nintendo 64, Game Boy colorido, Playstation e Arcades.

Street of Rage - Mega

Como fazer

Para jogar você precisa pegar na Internet o Programa Emulador e as memórias de cada jogo. O site que distribui uma coisa nunca distribui a outra. Veja um passo-a-passo com os sites que sugerimos:

1 - Entre em http://www.emux.com., escolha o videogame, crie uma pasta no seu micro e transporte o arquivo.

2 - Entre em http://www.top-25.com/emu /index.html. Localize os jogos que quer e transporte também.

3 - Se os programas ou as ROM estiverem compactados por zip, basta pegar também esse descompactador no site http://www.winzip.com.

4 - Se tudo deu certo, clique no nome do programa com a extensão ".exe". A seguir, basta clicar em Load e escolher o jogo. Se for game em CD, vá para o drive de CD-ROM, coloque o CD do jogo para dar Load.

Mas não confie demais nesses programas. Criados por experiências de erro e acerto, nem sempre funcionam.

Chrono Trigger - SNES

Phantasy Star 2 - Mega Drive

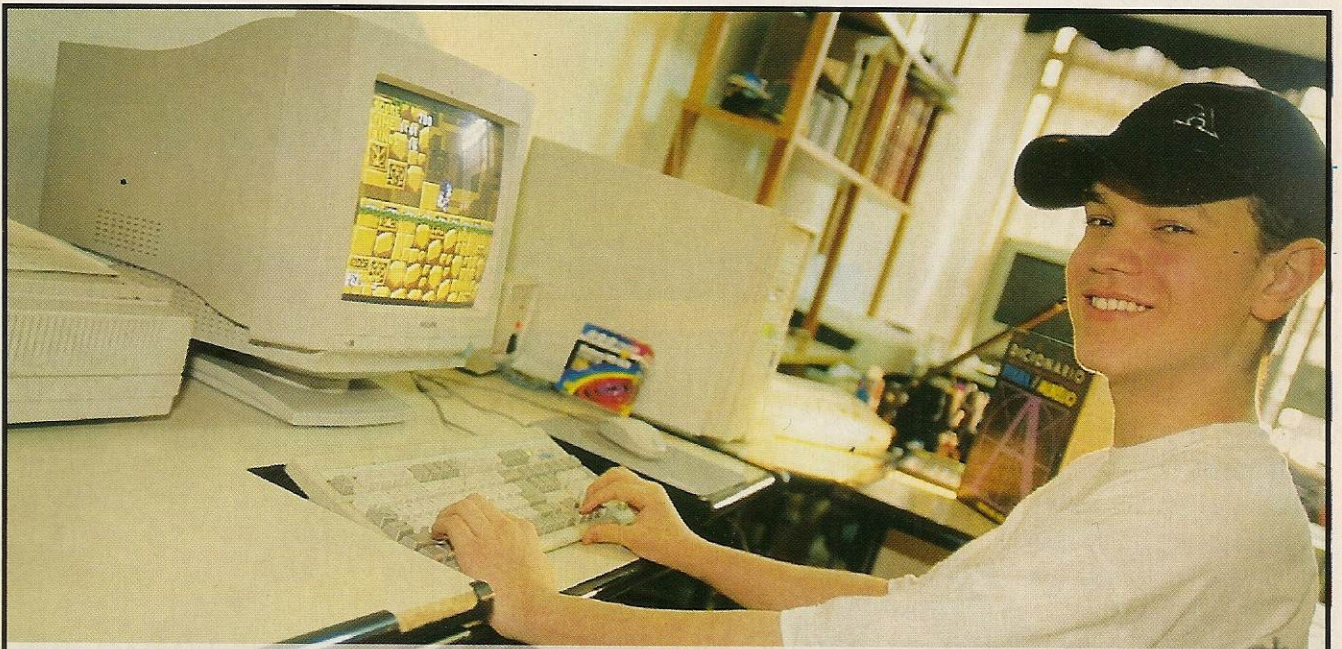
Entenda a polêmica

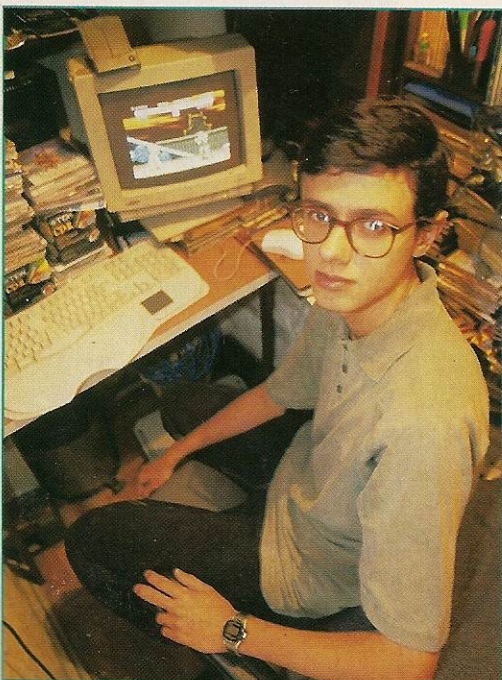
Os Emuladores surgiram para rodar programas de um tipo de computador em outro, como de MSX para Amiga ou PC, por exemplo. Nos últimos dois anos, viraram moda para jogar games. Os sites que distribuem os Emuladores alegam que as leis norte-americanas permitem copiar programas para estudos ou arquivo. E informam que usar um jogo emulado só é ilegal se o usuário não possuir a versão original.

As fabricantes de jogos estão reclamando na justiça, alegando que isso fere as leis de direitos autorais. No final do ano, já conseguiram tirar do ar os Emuladores de um importante site nos States, o Dave's Classics.

Com essa decisão, é possível que todos os Emuladores sejam proibidos em breve. No Brasil, consultamos a Tec Toy, a Nintendo/Gradiente e a Associação Brasileira das Empresas de Software - ABES e nenhuma das três tem uma opinião final, embora todas julguem que, em princípio, usar Emuladores é ilegal.

games grátis no PC

Fotos: Louise Chin

Gosto de RPGs antigos

Descobri os Emuladores em outubro passado e testei alguns. Decidi jogar só os do Mega Drive, porque tenho o console e me parece menos ilegal assim. Além disso, acho que o Mega tem maior variedade de jogos, principalmente de RPGs, que eu adoro. Gosto de Phantasy Star 2 e de todos os da série Streets of Rage.
André Marcante, 15 anos, é paulistano e tem os consoles Master System, Mega Drive e Playstation.

Meu jogos prediletos sobreviveram

Meu pai conseguiu para mim os primeiros Emuladores em 1995. Eram muito legais, com jogos do Super NES e Mega Drive que eu adoro e não podia mais jogar, pois cartuchos como Evo, Chrono Trigger, Final Fantasy 2 e Phantasy Star 2 e 3 sumiram das lojas ou quebraram. Também conheci jogos da Era do Atari, do tempo do meu pai. Acho legal: os jogos sobrevivem para serem jogados depois, mesmo quando o videogame acaba. Parei porque cansei.
Leandro Calbente Câmara, 16 anos, de São Paulo, SP, jogador de PC e de Playstation.

Não é só de videogames

Uma busca de Emuladores no site *Cadê?* (www.cade.com.br) indicou 1.325 registros. Há Emuladores até de calculadoras e de baterias musicais. Do total, havia 113 sites nacionais para videogames e arcades.

Pré-Lançamentos

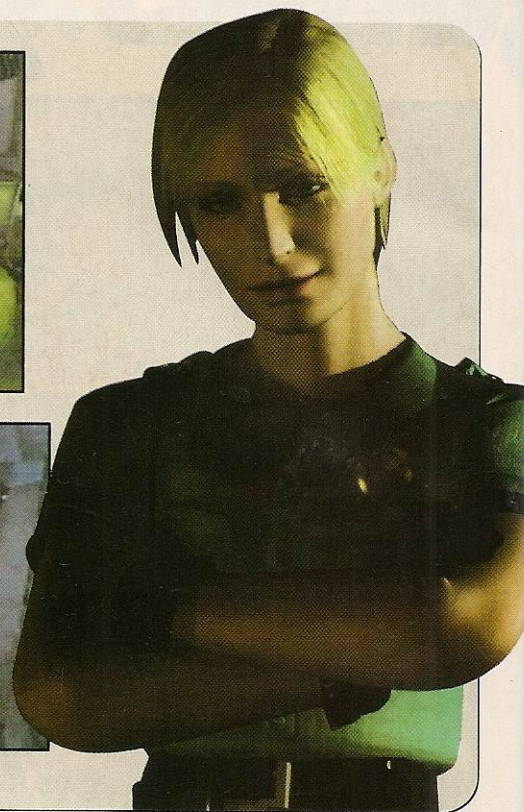
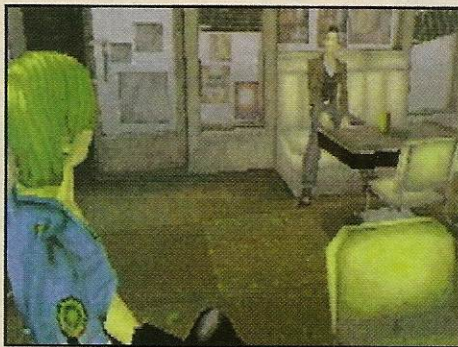
Jogos prometidos para breve

PLAYSTATION

Silent Hill

Ação, da Konami, 1 jogador

É mais um dos clones de Resident Evil, com ação total e terror, mas pela prévia que vimos no ano passado nos Estados Unidos (não era possível jogar), o game promete ser muito bom.

Na cidadezinha de Silent Hill, as pessoas começam a ficar loucas e o mal pode ser sentido em todos os lugares. Sua missão é descobrir o que está acontecendo. Para isso, use itens, ferramentas e armas para se defender. O jogo tem visual poligonal, com seqüências incríveis de computação gráfica e movimentação excelente. É um jogaço!

NINTENDO 64

O.D.T.

Ação, da Psygnosis, 1 jogador

Esta sigla significa Or Die Trying (ou morra tentando) e o jogo mistura alguns elementos de Tomb Raider, One e Diablo, com muita ação e RPG. Você precisa recuperar uma pérola mágica para salvar Calli, sua terra natal. Para isso joga como um mago, uma guerreira, um soldado ou um mercenário. Cada um tem seu poder e fraquezas. O legal é que se você joga como o mago, por exemplo, tem de evitar os caminhos infestados de inimigos armados, pois enfrentá-los não é o forte dele e sim do mercenário. Os gráficos são muito legais e a movimentação dos personagens vem caprichada.

NINTENDO 64

Quake 2

Ação, da Activision, a 4 jogadores

Alienígenas invadiram a Terra e querem pedaços de corpos humanos para juntar em seus membros cibernéticos. Isso cria seres deformados e totalmente pavorosos, como cachorros-robôs com cabeça de pessoas. Você é um fuzileiro naval e tem de impedir que os monstrengos alcancem seus objetivos. Sua meta é eliminar tudo o que aparecer, mas esta versão inova, trazendo objetivos por etapa, como encontrar chaves para reestabelecer a comunicação ou libertar companheiros aprisionados. O jogo é tridimensional e vem cheio de efeitos de luz e um visual muito melhor que o do primeiro Quake.

PLAYSTATION/NINTENDO 64

Rat Attack

Ação, da Mindscape, 1 ou 2 jogadores

Brigas entre gatos e ratos, com pique de desenho animado. Quem curte Tom e Jerry ou Comichão & Coçadinha (dos Simpsons) vai se divertir bastante. Você joga como um dos oito gatos, cada um deles com uma história diferente. O legal é que existem várias armadilhas diferentes, com as quais você pode pegar seus pequenos inimigos.

DREAMCAST

Incoming

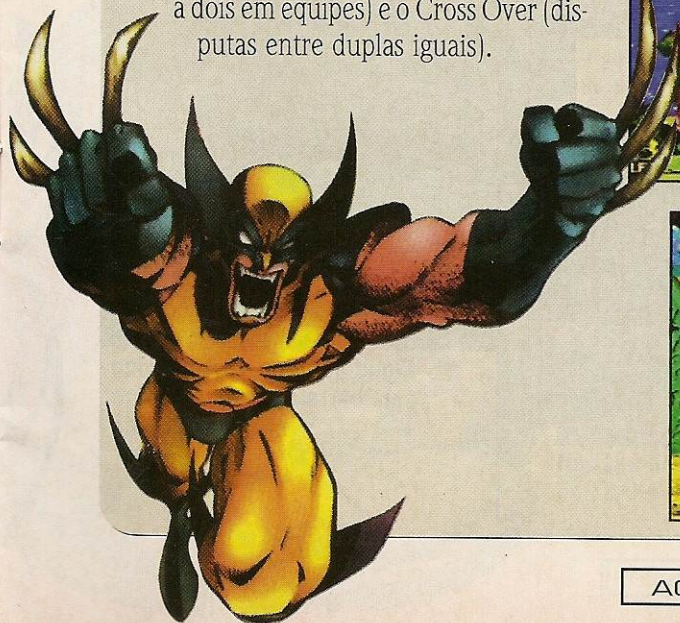
Ação, da Rage 1 ou 2 jogadores

Aviões, tanques helicópteros e bateria anti-aérea são apenas algumas das armas a sua disposição neste game. Você tem de cumprir vários objetivos numa mesma etapa, como resgatar uma aeronave amiga e proteger sua base. Os gráficos são muito bons, com efeitos de luz incríveis, o som é excelente e a jogabilidade também.

PLAYSTATION

Marvel Super Heroes Versus Street Fighter

Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores

O game que todo mundo já conhece dos fliperamas chega para o Playstation com algumas alterações. Todos os personagens estão aqui, mas o sistema de lutas mudou, o jogo está mais lento e há defeitos nas movimentações. As novidades surgem nos modos de jogo. Além do Battle (você contra todos) e do Versus (lutas a dois), há o Hero Battle (lutas a dois em equipes) e o Cross Over (disputas entre duplas iguais).

Velocidade e visual al

SONIC ADVENTU

E o jogo mais rápido e bonito do porco-espinho

Por Ivan Cordon

Este Sonic ficou devastador! Nunca antes um jogo tridimensional foi tão rápido, sem perder nenhum risquinho de sua qualidade visual, que é espantosa. Agora sim, dá para perceber o poder do DreamCast e entender porque Sonic era o principal jogo do lançamento do console.

Os gráficos são perfeitos, supercoloridos e com efeitos de luz sensacionais. Mas o que espanta de verdade é a velocidade: quando Sonic corre, a tela vira de um lado para outro, a câmera se afasta ou se aproxima, o cenário fica de cabeça para baixo e o game nunca fica lento. A sensação de rapidez é absolutamente inédita, a resposta aos seus comandos é rápida e a velocidade nunca atrapalha.

A turma toda

Melhor do que Sonic 3D e Sonic R, este jogo é tridimensional pra valer. A aventura acontece numa cidade com praia e o porco-espinho pode ir a qualquer lugar. Há mais de um caminho para terminar cada fase. Além disso, Sonic interage com objetos e personagens, pode pegá-los, levá-los a outros lugares e até conversar com pessoas.

Evoluindo na história, você resgata Tails, Knuckles, Amy e Big E-102 e pode começar uma nova partida com eles, com novas opções e níveis de dificuldade. Depois de passar algumas fases, Sonic ganha acessórios como um par de tênis para correr ainda mais.

Robotnik de novo

A história segue o mesmo esquema das anteriores: o Dr. Robotnik quer juntar as Esmeraldas do Caos para criar a arma de destruição perfeita. A missão de Sonic é encontrar todas as pedras, antes do cientista maligno.

Para fugir de um ataque Sonic pode sair rolando velozmente pelo cenário

Chefe de fase: o herói enfrenta um monstro apenas pulando sobre ele

Na fase da praia, as pegadas de Sonic ficam marcadas na areia

Fique atento e passe rápido pela barra de espinhos para não ser atingido

ucinantes em
URES

Aqui o jogador salva o game e faz bichos virtuais para usar no portátil VMS

Acabando a fase 2, Sonic entra neste buraco e ganha uma nova habilidade

Com este monstro pegajoso Dr. Robotnik pretende dominar o mundo

Loucura total: Sonic corre sobre as folhas em uma corrente de vento

Na fase do cassino você joga um Pinball onde Sonic é a bolinha

Na cidade, solte os bichinhos toda vez que finalizar um estágio

Fase alucinada: você joga até de cabeça para baixo

Sonic Adventures
Ação, da Sega/Sonic Team

DREAMCAST	
GRÁFICOS	10
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,7

1 jogador, aceita o portátil VMS

Muitas novidade

Os jogos de nave ganham visual animalesco, novos recursos e desafios

Poucos gêneros de jogos aproveitam tão bem os recursos de tecnologia dos novos videogames como os de nave. Os melhores games tornam-se sempre clássicos, pois fazem viciados nos fliperamas ou nos consoles domésticos.

No ciclo dos 16 Bits (Mega Drive & Super NES) títulos como Gradius e R-Type fizeram história, com lindos cenários desenhados e chefes monstruosos. Sua habilidade para enfrentá-los era basicamente saber onde ficar, que armas pegar e atirar. E isso não mudava mesmo nos games inovadores do final da Era Mega & Super NES, como Axelay e Star Fox, em que você voa para o fundo da tela e não mais para as laterais. Agora é diferente.

Obras de arte

Com os recursos tridimensionais das novas máquinas, está acontecendo uma revolução. Apesar da qualidade de Star Fox 64, é Einhänder, da produtora Square, que traz mais novidades. Nele, há mudanças de movimentação em todos os níveis e você voa para o fundo, em diagonal ou para os lados. Há ótimos movimentos de câmeras e chefes nervosos que saltam quando você menos espera. Enfim, são jogos próximos de serem obras de arte.

Veja agora alguns dos novos jogaços e a história dos pioneiros deste gênero.

...s no espaço

ERA ATARI

Naves e cenários eram apenas pontos ou borrões de luz

ERA 8 BITS

Naves e cenários ganham forma, numa evolução fantástica. Os inimigos crescem e começam a se tornar monstruosos

ERA 16 BITS

Em R-Type e Thunder Force, outra enorme evolução: chefes gigantescos ocupam as telas, os cenários tornam-se cheios de texturas coloridas e infestados de itens e inimigos. Axelay já é do apogeu do gênero nesta geração: você voa para o fundo da tela e a ilusão de profundidade do cenário é quase perfeita. Logo em seguida, sairia Star Fox, o primeiro tridimensional de verdade

ERA 32 BITS

Nas novas gerações, a qualidade das imagens, os movimentos de câmera, sons e músicas começam a atingir um patamar de obras de arte

ERA 64 BITS

Os jogos ficam tridimensionais de verdade e você voa para onde quiser

PLAYSTATION

Colony Wars

Visual e ação de arrebentar

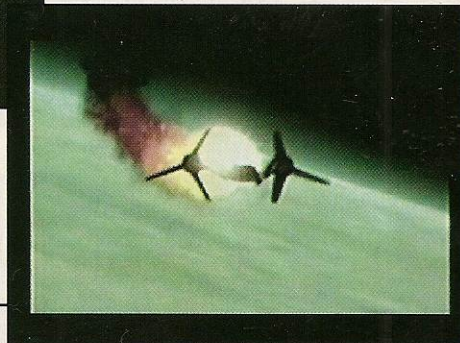
Colony Wars volta bonito de doer e com mais missões, naves e armas. O desafio cresceu e o jogo lhe dá ótimas animações computadorizadas de brinde.

A Psygnosis colocou cinco sistemas solares, com muitas missões em cada um. Os finais e a animação de cada etapa mudam se você cumpriu ou não a missão.

Animações prévias

Antes de entrar em cada sistema, você vê uma animação de trecho de uma das missões que vai enfrentar e é bom você assisti-la para ter uma idéia.

Sua frota e armamentos vão melhorando conforme você avança no jogo. Mas os inimigos ficaram mais velozes, mais difíceis de atingir e usam campos de força e de invisibilidade.

Explosão radical com o míssil. Guarde esta arma para usar em inimigos grandes

Animação do final do jogo. Ela muda conforme os caminhos e missões que você cumpriu

Colony Wars: Vengeance
Ação/Nave, da Psygnosis

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,0

1 jogador, aceita Dual Shock.
Dá Passwords

Carregue esta bola de energia e controle-a com o Direcional quando soltá-la no inimigo

Desvie dos raios inimigos usando o hiperespaço ou desviando com os botões L2/ R2

Comandos

- Start - Pausar/Ver sua missão
- R1 - Acelerar
- L1 - Recuar
- R2/L2 - Girar para a direita e esquerda
- R1+L1 - Hiperespaço (supervelocidade)
- Select - Mudar a visão de jogo (são três)
- ▲ - Selecionar arma do canhão
- ● - Atirar com o canhão
- ■ - Selecionar tiro normal
- X - Tiro normal

PLAYSTATION

Asteroids

Um clássico recriado

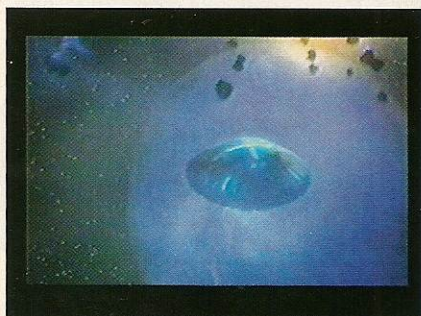
Jogaço de muito sucesso da Era Atari que volta em grande estilo. Você é obrigado a destruir um asteróide, que vinha em sua direção. A partir daí, precisa eliminar os pedaços voadores que restaram, além de destroços espaciais, naves inimigas, satélites e até estações espaciais que aparecem pelo caminho.

O jogo é compatível com os dois botões analógicos do controle Dual Shock e você também sente nas mãos as vibrações dos tiros e das batidas.

Destrua depressa os destroços desses pequenos asteróides pois eles se multiplicam

Esta é a melhor nave, a mais equilibrada.

Novos recursos

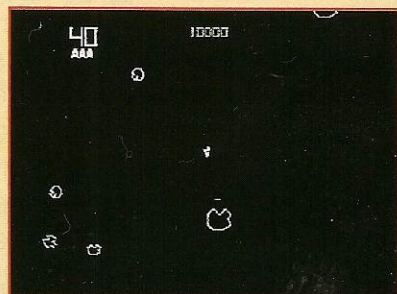
Asteroids veio também com dois novos recursos muito úteis. Um é o Autoshield (escudo automático) que surge na tela e deixa você totalmente invulnerável aos tiros rivais, o que ajuda muito. O outro é o teletransporte (basta apertar L1) para trocar de lugar e escapar dos sufocos e também parar sua nave quando você estiver acelerado demais.

O jogo brinda você com animações incríveis. Vale a pena vencer para poder assistir

Asteroids
Ação/Nave, da Activision/Sirox

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	7,5
SOM	7,0
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	7,0
NOTA FINAL	7,5

1 ou 2 jogadores, aceita Dual Shock e Memory Card.

Comandos
- ■ / R2 - Atirar
- X /R1- Ligar os motores
- ● - Usar a arma
- ▲ - Escudo
- L1 - Teletransporte
- L2 - Trocar a frente da nave
- Select - Menu
- Start - Pause

Jogue a versão do Arcade

Para se divertir com o original dos fliperamas, basta terminar as primeiras quinze etapas e salvar o game. A opção Classics Asteroids aparecerá entre as opções. Se quiser um modo ainda mais fácil, veja o truque na seção Dicas desta edição

Jogando em Dupla

O game fica muito divertido, a tela não se divide e dá para você atacar sem dó: seus tiros não acertam o parceiro

Esses tubos coloridos são suas armas. A roxa é uma das melhores

PLAYSTATION

R Type Delta

É o mais bonito e o mais difícil da série

Imagine-se encurralado numa área de 2 centímetros quadrados, com um chefe que ocupa a tela inteira. Assim é o novo R-Type, o primeiro tridimensional. Bonito de babar, mas difícil de doer e pouco inovador: você continua voando apenas na lateral da tela e não há as movimentações de câmera como em Einhänder. O jogo é baseado nas arcades 1 e 2 e não tem nada a ver com a série conhecida no Super Nintendo.

O que mudou

A história é a mesma: no futuro, a Terra está ameaçada pelo domínio das máquinas. Você é o último rebelde e deve libertar o mundo. Como sempre, o jogador escolhe a nave e ganha os robôs voadores Probe no caminho. A novidade é que estes robôs soltam um tiro superespecial, o Delta, que você ganha quando o Status do Probe atinge 100%. Além disso, sua barra de laser agora carrega duas vezes e também ficou mais forte. Por fim, há alguns chefes que você não precisa vencer para avançar, mas isso muda o seu desempenho final.

O robô Probe (indicado) voa na frente ou atrás da sua nave. Mas colocando na frente, seu status (chamado Dose) cresce mais depressa

Seja rápido: leve o Probe para trás quando vierem naves na retaguarda

Comandos

- ■ – Tiro normal
- R2 ou ● – Tiro rápido
- X – Mover o robô Probe
- ▲ – Disparar Arma Delta
- L1 – Aumentar velocidade
- L2 – Reduzir velocidade

Cada robô Probe tem tiros diferentes, que são os melhores do jogo

Com o Dose cheio, dispare o tiro Delta. Ele destrói qualquer coisa

Destrua as naves e robôs coloridos para ganhar itens

NINTENDO 64

Star Wars: Rogue Squadron

Toda a emoção das batalhas de Guerra nas Estrelas

Luke Skywalker e seus companheiros voltam a enfrentar o Império. Quem assistiu aos filmes vai se empolgar, pois está tudo igualzinho: as naves, os cenários e até o som de disparos e vozes são os mesmos de Guerras nas Estrelas. A jogabilidade é boa, simples e rápida e as músicas acompanham a ação, dando muita emoção e tensão ao jogo.

Inimigos de monte

Você tem missões para cumprir em todas as fases e freqüentemente há mais de uma. Para impedir sua vitória, o Império envia frotas que atacam sem dó. Há naves e aqueles veículos enormes com pernas (os AT-STs e AT-ATs) e até soldados a pé. Mas seu esquadrão dá uma força legal e não aparece só para enfeitar: ele elimina os inimigos para valer.

Rogue Squadron é difícil desde o início, mas é diversão garantida para os fãs da saga Guerras nas Estrelas.

Star Wars: Rogue Squadron
Ação/Nave, da LucasArts

PLAYSTATION

GRÁFICOS	9,5
SOM	9,5
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,6

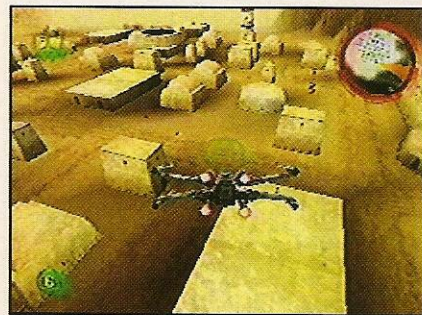
1 jogador, aceita Rumble Pak e Cartucho de Expansão de Memória

Tela de Jogo

1 - Indicador de vidas
2 - Radar
3 - Número de mísseis
4 - Sua nave

Na segunda fase, sua primeira missão é proteger este comboio de naves do Império

Ainda na segunda fase, sua próxima missão é proteger esta nave

Ataque os AT-STs e AT-ATs com os mísseis

Os cenários são iguais aos do filme. Veja esta aldeia

Magical Tetris em dupla é viciante

Envie peças malucas ou linhas para o seu rival

Por Ivan Cordon

Tetris continua viciante até o último fio de cabelo e esta versão é ótima para jogar em dupla. A principal novidade é ter sempre duas telas de pedras no monitor e poder fazer Pentris, ou seja, eliminar blocos de cinco linhas de uma vez.

Modos de Jogo

Você joga com Mickey, Pateta, Donald ou Minie e enfrenta Zé Fuinha, Bafo-de-Onça e outros vilões. São três modos de jogo (Magical, Up Down e Endless), com as modalidades Story (com historinha) ou Versus Mode (você contra um rival). O Endless Mode (Modo sem fim) é para disputar sozinho partidas nos estilos Magical ou o Up Down. A diferença é que seu rival é sempre o computador.

Magical Tetris Challenge
Estratégia, da Capcom

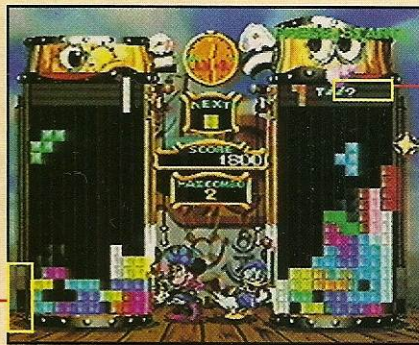
NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,6

1 ou 2 jogadores

No Story Mode você fala com o oponente antes da disputa

Modo Magical

Elimine linhas para enviar peças esquisitas ao rival. É o único modo que permite fazer Pentris

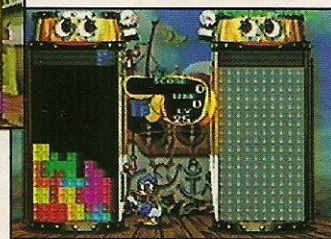
Barra de Combos- Elimine linhas simples para enchê-la. Complete-a e a tela será limpa até altura da barra. Elimine linhas em série para fazer combos

Barra de Pesadelo Ao eliminar uma linha, seu rival envia uma "?" para cá. Cada uma vira uma peça maluca. Elimine uma linha para detoná-la ou ela se multiplica. Se seu rival fizer Tetris ou Pentris, enviará um caminhão de interrogações.

Enchendo a barra de especial você poderá limpar a tela

Modo Up Down

Você envia as linhas que eliminou para o adversário

Estas linhas foram enviadas pelo jogador da direita

O magical tetris é o único modo que você pode fazer um Pentris, destruir cinco linhas ao mesmo tempo

O Endless Tetrisé o único modo para jogar sozinho

Buck Bumble é uma guerra de insetos

Ótimas batalhas aéreas num enorme jardim

Por Roberto Sadovski

Um jardim infestado de insetos contaminados por radiação é o cenário do divertido Buck Bumble. Você é uma abelha invocada que tem de impedir insetões malvados de conquistar seu lar e o mundo. Para isso há armas de montão, que ficam cada vez mais poderosas enquanto você vai voando e atirando.

A bolha de energia verde leva você para outras fases

Trilha da pesada

O maior trunfo de Buck Bumble é o som de arrepiar. Quando você combate outros bichos voadores, as batalhas soam como se fossem travadas entre caças superequipados. Dá até para ouvir o inseto inimigo se aproximando por trás! Os gráficos e a jogabilidade estão legais e o desafio é bem excitante. Agora é só voar e sair esmagando os inimigos sem dó!

Nunca pouse na água: abelhas não sabem nadar!

Não pare de se movimentar durante as batalhas. Os inimigos acertam você facilmente quando está parado

O néctar das flores recupera a energia

Os cenários impressionantes são, na verdade, um imenso jardim!

Buck Bumble
Ação, da Ubi Soft

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,0
SOM	10
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,3

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Pak e Rumble Pak

Comandos

- A - Voar
- B - Parar no ar
- A + B - Subir
- Z - Tiro
- R ou C→ - Looping
- C↑ - Mudar visão
- C←/↓ - Trocar de arma

Fifa 99 dá um show de bola

Jogo é muito veloz, tem legendas em português e várias opções

Por Odair Braz Junior

Fifa 99 é o melhor simulador de futebol da atualidade. Mesmo sem grandes evoluções o conjunto é todo muito bom: há textos em português (a narração é em inglês), compra de jogadores, vários tipos de campeonatos e dezenas de times.

O atacante deita na frente do goleiro e comemora o gol

Jogadas rápidas

O controle é perfeito e a precisão incrível permite fazer a jogada que quiser. É só apontar o Stick analógico para o jogador desejado, fazer o passe e deixar os atacantes na cara do gol. O ideal é realizar passes rápidos e evitar a aproximação do adversário. O desafio é elevado no nível Internacional, mas não atrapalha a diversão. Só é mesmo uma pena não trazer estádios brasileiros e nem Corinthians e São Paulo entre os clubes. Mas os gráficos são excelentes, os sons ótimos e as comemorações ficaram muito legais.

Os árbitros são rigorosos e distribuem cartões para os atletas mais violentos

Há muitos ângulos de visão. Este é o que acompanha a posição da bola

Aqui você coloca seu jogo em português ou em outros sete idiomas

Nesta tela crie seu campeonato

Ajuste a tática de seu time aqui

Comandos

Ataque
- A - Passe curto/Mudar jogador
- C→ - Passe longo
- B - Chutar
- C← (repetidamente) - Correr
- C↑ - Finta
- C↓ - Lançamento alto/Cabecear
- R - Drible

Defesa
- B - Roubar bola
- C↓ - Carrinho

Fórmula 1 - 98 para jogar desencanado

Disputas acirradas para até quatro jogadores

Por Ronaldo Testa

Não confunda este novo jogo com o Fórmula 1 da Seta, já lançado para Nintendo 64. O título para Playstation é para jogar desencanado, mas sem o realismo, a sofisticação visual e a ótima jogabilidade do outro.

Fórmula 1 - 98 leva o jogador às pistas do Campeonato Mundial de 98. Você encontra os carros, pistas e pilotos da última temporada, com exceção de Jacques Villeneuve, que nunca autoriza a utilização de seu nome.

Novidades e ajustes

A inovação fica por conta das disputas para até quatro jogadores, que exigem um cabo específico para interligar dois televisores, ambos com telas divididas.

Dependendo do modo de jogo, o piloto escolhe a pista e o carro e faz alguns ajustes na suspensão, nos aerofólios, freios e na pressão dos pneus. Há ainda oito opções de câmera que permitem acompanhar todos os detalhes da prova.

Fórmula 1-98
Corrida, da Psygnosis/Visual Sciences

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	7,5
SOM	7,0
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	7,7

1 a 4 jogadores, aceita Dual Shock e Memory Card

Modos de jogo

Acelere em seis modos de corrida.

Arcade Race - O jogador seleciona o carro e o circuito, pode cortar caminho e empurrar os oponentes.

Arcade Time Trial - É semelhante ao modo anterior, mas a corrida é contra o relógio.

GrandPrix - Mais realista, tem corridas completas e regras definidas. Você escolhe o carro e a pista, mas não pode passear na grama.

Championship - As mesmas regras do GrandPrix, mas o jogador seleciona apenas o carro.

Challenge - A máquina indica o carro, a pista e propõe um desafio. Você pode, por exemplo, largar em décimo para terminar a prova em primeiro.

Quick Race - Escolha seu carro e selecione o estilo Arcade (mais fácil) ou GrandPrix (mais real e difícil).

No Arcade corte caminho pela grama

Comandos

Confira os comandos e acelere tudo

- ■ - Freio
- X - Acelerador
- ● - Marcha ré
- L1 - Reduz marcha
- R1 - Sobe marcha
- L2 - Muda a câmera
- ↓ - Visão traseira
- Start - Menu

Tela do jogo

O jogo não é muito realista ou sofisticado, mas pistas difíceis, como Mônaco, desafiam sua habilidade

Faça os acertos no carro, acelere tudo e derrape forte: apenas diversão

DPZ
NATIONAL GEOGRAPHIC VIDEO
MEL GIBSON
CORAÇÃO VALENTE
Vencedor de 5 Oscars '95
MELHOR FILME
A vida sem liberdade não é vida.
MEL GIBSON
CORAÇÃO VALENTE
STEREO
DUBLADO
Walt Disney
HÉRCULES

“A Diversão Invadiu a Nossa Casa”

Carlos Alberto S. Oliveira, engenheiro, Maria Luiza M. Oliveira, professora, e os filhos, Fernanda e Pedro, consumidores da ABRIL VÍDEO

Na casa da família Oliveira, todo mundo já descobriu a diferença que faz um videocassete. Até a Maria Luiza, a mãe da Fernanda e do Pedro, já não consegue mais ficar sem o vídeo. Também, graças a esse aparelho, a vida deles mudou de vez. Foi de lá que partiu a invasão que transformou um calmo, tranqüilo e monótono lar em uma casa alegre e cheia de diversão.

Nada como ter a casa invadida. Heróis, vilões e os grandes astros de Hollywood agora estão sempre passando por lá. E eles levam diversão para adultos e crianças, graças à ABRIL VÍDEO.

ABRIL VÍDEO faz parte da vida da família Oliveira. Com a ABRIL VÍDEO eles conseguem colocar em casa os grandes sucessos de bilheteria e outras superproduções exclusivas. Americanos, europeus, clássicos e sucessos atuais. Dublados ou legendados. São centenas de títulos diferentes, sempre com a mais alta qualidade.

E, assim como a família Oliveira, milhares de outras famílias no Brasil podem ter entretenimento, alegria e diversão. Podem ver e rever os melhores filmes quantas vezes quiserem; podem parar, voltar, acelerar. Tudo através de simples botões.

ABRIL VÍDEO faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem prefere se divertir pegando trânsito, filas e lugares lotados.

Faz parte da vida de quem lê revistas - são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV - a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!

STREET FIGHTER

Um game de luta ar

- É o melhor jogo da série, com 35 personagens e muitos recursos
- Conheça os modos de luta, o uso das barras e todos os golpes

Por Ivan Cordon

Finalmente a Capcom converteu um título de Arcade para Playstation com sucesso: Street Fighter Zero 3 é um dos melhores games desenhados (em 2D) já lançados para o console e, sem dúvida, é o melhor Street Fighter para videogame. O jogo tem muita ação, desafios alucinantes, um visual bem elaborado e efeitos sonoros fantásticos. O resulto é sempre uma luta nervosa e empolgante.

Inovações

A briga ficou ainda melhor do que no Arcade, pois, além de todos os personagens secretos do fliperama, na versão para videogame há inovações nos modos de jogo e lutadores exclusivos. São 35 personagens, com muitos golpes especiais, segredos e itens que podem melhorar seu desempenho. Confira os modos de jogo, os golpes e barbarize com os lutadores mais perigosos do mundo.

Modos de jogo

Arcade – Lute até enfrentar o mestre final. No nível 8 de dificuldade você acessa os modos Dramatic Mode e o Final Battle.

Versus – Para dois jogadores, permite trocar de personagem no final da luta.

Training – Treine seus golpes, principalmente para os novos lutadores.

World Tour – Enfrente outros lutadores em vários tipos de disputa pelo mundo. Ao vencer as lutas você sobe seu nível de experiência, que aparece na tela identificado por números de 1 a 32. Com isso você sobe também o nível da Barras de Especial e ganha alguns itens, que aumentam sua força e modificam a Barra de Especial e a Barra de Defesa.

O ideal é terminar acima do nível 30 e ter uma das Barras de Especial no nível seis (Master), para então abrir o Team Battle Mode e o Survival Mode e acessar os novos modos de luta (Classical, Saikou e Mazi). Salve o jogo e vá direto para o modo Entry.

Entry - Use o mesmo personagem do World Tour. Você pode salvá-lo, alterar suas características e usá-lo também no modo Arcade.

Team Battle – Para disputas entre dois jogadores, permite escolher entre um ou três lutadores.

Survival Mode – Escolha entre Arcade e Original, com várias seqüências de lutadores, ou Boss (Chefe).

Dramatic Mode – Para um ou dois jogadores. Escolha entre Ryu e Ken ou Juni e Juli e enfrente a máquina. Vencendo, jogue com qualquer lutador ou com dois personagem diferentes.

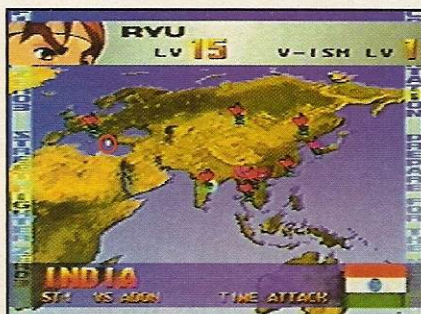
Final Battle – Enfrente de cara o último mestre. Quem vence a luta vê o final do game com qualquer personagem que escolher.

Pocket Station – Modo compatível com o acessório portátil. Permite retirar informações do jogo, alterá-las e devolvê-las em seguida para o seu videogame ou de outro jogador.

Street Fighter Zero 3
Luta, da Capcom

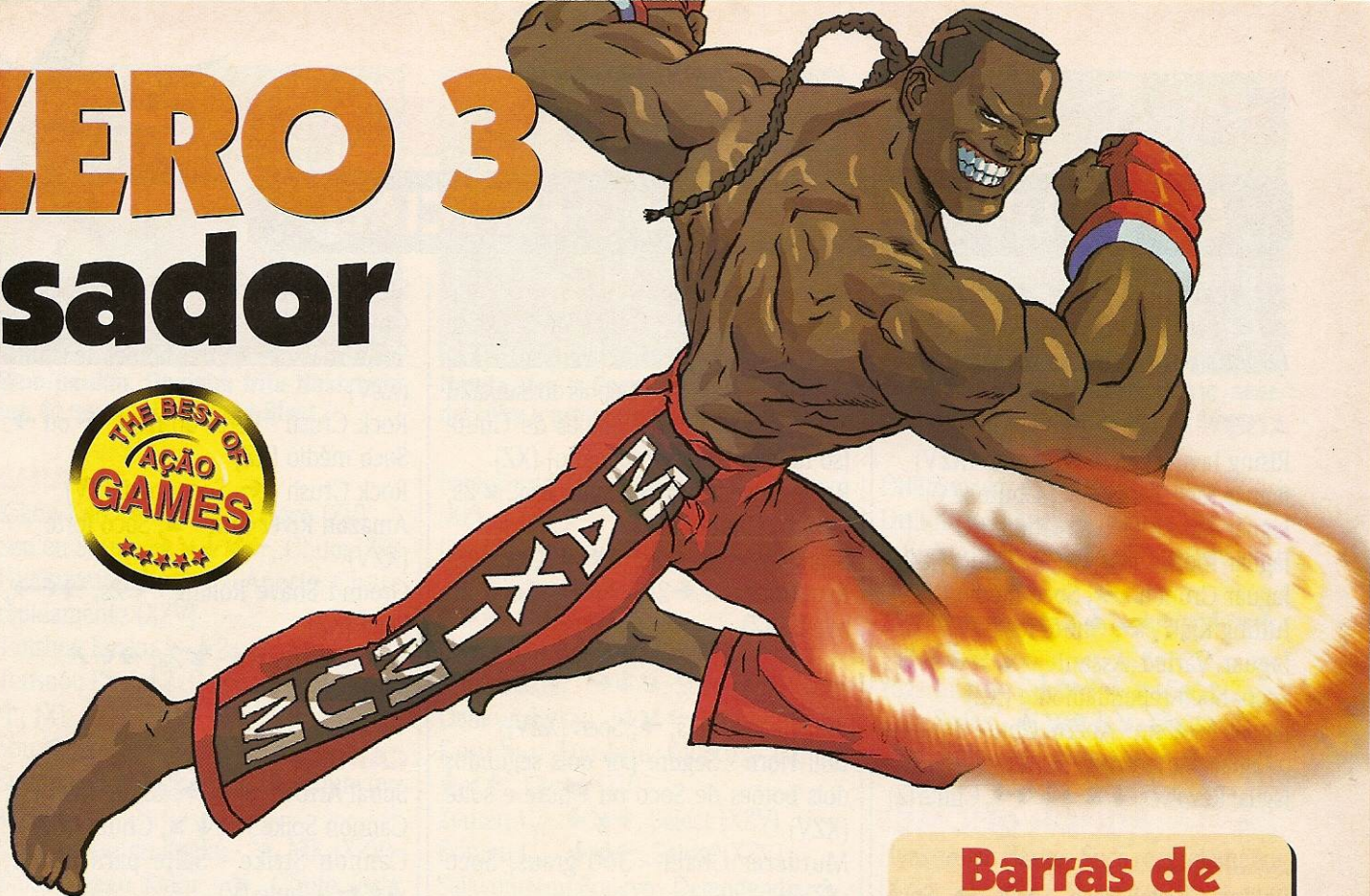
PLAYSTATION

GRÁFICOS	10
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	10

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card, Dual Shock e Pocket Station

As bandeiras mostram todos os países já visitados e o ponto indica a fase para onde você pode ir

No World Tour, aparecem na tela condições especiais para vencer algumas lutas. Nesta, é quebrar a defesa rival

ZERO 3
rasador

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Tela de jogo

Pontuação
Barras de Energia
Barras de Defesa
Barras de Especial
Pontinhos que indicam as vitórias
Tempo de cada assalto

Novos Modos de Luta

***Saikyou Mode** - A Barra de Defesa é pequena e você não quebra Golpes Especiais ou Super Golpes. Os danos são maiores que no modo Classical.*

***Mazi Mode** - Seja cauteloso:se perder um round você está fora.*

***Classical Mode** - Transforma o game na versão original do Street Fighter 2, sem Barra de Especial ou Golpes Especiais.*

No modo Classical seu personagem fica sem a Barra de Especial

Barras de Especial

As Barras de Especial determinam o estilo e alguns golpes de seu personagem.

***X-ISM (Modo Simples)** - A Barra de Defesa e seus ataques são mais fortes e o Especial causa mais danos. Mas os recursos de defesa são limitados e cada personagem só tem apenas um Super Golpe.*

***Z-ISM (Modo Normal)** - Permite usar todos os recursos e acessar todos os Especiais, mas você sofre danos maiores.*

***V-ISM (Modo Variado)** - Libera todos os recursos do game e permite controlar a distância do ataque e fazer seqüências de Combos com botões de Soco ou Chute. Por outro lado, você causa poucos danos e não tem Super golpe.*

***Barra de Defesa** - Reduz os danos causados à sua energia diante de um Golpe Especial ou Super Golpe.*

Barbarize com todos os golpes

SERVIÇ
COMPLE

OS GOLPES EM AZUL SÃO ESPECIAIS

Agarre seu rival apertando ← ou → + dois botões de Soco ou Chute. Vale para todos os personagens.

ADON

Rising Jaguar - →↓↘, Chute (XZV)
Jaguar Kick 1 - ←↓↙, Chute (ZV)
Jaguar Kick 2 - No ar, Chute (X)
Jaguar Tooth - →↘↓↙←, Chute (XZV)
Jaguar Crunch - →, Soco médio (XZV)
Jutting Kick - ←, Chute forte (V)
Jaguar Varied Assault - ↓↘→↓↘, Soco, Soco repetidamente (XZ)
Jaguar Assassin - Aperte Chute durante o Jaguar Varied Assault (XZ)
Jaguar Revolver - ↓↘→↓↘→, Chute (Z)

BALROG

Rolling Crystal Flash - ←2s, →, Soco (XZV)
Scarlet Terror - ↙2s, →, Chute (V)
Sky High Claw - ↓2s, ↖↗, Soco (XZV)
Flying Barcelona Attack - ↓2s, ↖↗, Chute ← ou →, Soco (XZV)
Izuna Drop - ↓2s, ↖↗, Chute ← ou →, Soco (XZV)
Heki Hari Tsuki - ↓2s, ↖↗, três botões de Chute (o golpe só funciona em seu cenário) (XZV)
Backslash - Três botões de Soco (XZV)
Short Backslash - Três botões de Chute (XZV)
Forward Kick - →, Chute forte (XZV)
Sankaku Tobi - Pule rápido na parede e coloque → (XZV)
Barcelona Attack - Depois do Sankaku Tobi, ← ou → (perto do rival), Soco (XZ)
Heki Hari Tsuki SC - Depois do Sankaku Tobi, ↙↘↙↑, três botões de Chute (só funciona em seu cenário) (XZ)
Rolling - Depois do Sankaku Tobi, ↙2s, ↘↙↑, Chute (XZ)
Scarlet Mirage - ←2s, →←→, Chute (Z)
Red Impact - ←2s, →←→, Soco no nível 3 (Z)

BIRDIE

Bull Head - ←2s, →, Soco (XZV)
Bull Horn - Segure por dois segundos dois botões de Soco ou Chute e solte (XZV)
Murderer Chain - 360 graus, Soco (XZV)
Bandit Chain - 360 graus, Chute (XZV)
Body Slam - No ar, ↓ + Soco forte (XZV)
Bull Drop - → + Chute forte (XZV)
Bad Hammer - Soco forte, Soco forte e segure ↑ (X)
The Birdie - ←2s, →←→, Soco (XZ)
Bull Revenger - ↓↘→↓↘, Soco ou Chute (Z)

BLANKA

Electric Thunder - Aperte Soco repetidamente (XZV)
Rolling Attack - ←2s, →, Soco (XZV)
Backstep Rolling - ←2s, →, Chute (XZV)
Vertical Rolling - ↓2s, ↑, Chute (XZV)
Surprise Forward - →, três botões de Chute (XZV)
Surprise Back - ←, três botões de Chute (XZV)
Rock Crush - Perto do rival, ← ou →, Soco médio (XZ)
Rock Crush - ←, Soco médio (V)
Amazon River Run - ↘, Soco forte (XZV)
Ground Shave Rolling - ←2s, →←→, Soco (XZ)
Tropical Hazard - ↙2s, →←↗, Chute (Z)

CAMMY

Spiral Arrow - ↓↘→, Chute (XZV)
Cannon Spike - →↓↘, Chute (XZV)
Cannon Strike - Salte para frente, ↓↙←, Chute (V)
Cannon Revenge - ↓↙←, Soco (V)
Axle Spin Knuckle - →↘↓↙←, Soco (XZ)
Hooligan Combination (1) - ←↙↓↘→↗, Soco (aperte Chute para cancelar) (XZV)
Fatal Leg Twister - Perto do oponente depois do Hooligan C. (1) ← ou → (XZV)
Spin Drive Smasher - ↓↘→↓↘, Chute (XZ)
Reverse Shaft Breaker - ↓↙←↓↙, Chute, Soco ou Chute rapidamente (Z)
Killer Bee Assault - ↙2s, →←↗, Chute no nível 3 (Z)

Cammy arrebenta Guy com seu Golpe Especial Spin Drive Smasher

Blanka, com o golpe Eletric Thunder, arrepia Balrog. Eletrizante!

Balrog sobe na grade em seu cenário, e prepara-se para atacar Birdie

Sem perdão: Dhalsim frita Nash com um de seus golpes Yoga Blast

Honda usa o Especial Fuji Oroshi e debulha o grandalhão Thunderhawk

Cody, com a roupa de presidiário, acerta Dan com o golpe Dead End Irony

CHUN-LI

Kikou Ken - ←↙↓↘→, Soco (ZV)
Sen'en Shuu - →↘↓↙←, Chute (ZV)
Hyakuretsu Kyaku - Aperte Chute rapidamente (XZV)
Tenshou Kyaku 1 - ↓2s, ↑, Chute (ZV)
Tenshou Kyaku 2 -Caído no chão, ↓2s, ↑, (X)
Sou Hakkei - ←2s, →, Soco (X)
Spinning Bird Kick - ←2s, →, Chute (no ar) (X)
Kouhou Kaiten Kyaku - ↘, MK (XZV)
Kaku Kyaku Raku - ↘, Chute forte (XZV)
Yousou Kyaku - No ar, ↓, Chute médio (XZV)
Sankaku Tobi - Pule na parede, → (XZV)
Kikou Shou - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)
Senretsu Kyaku - ←2s, →←→, Chute (XZ)
Hazan Tenshou Kyaku - ↙2s, →←↗, Chute (Z)

CODY

Bad Stone - ↓↘→, Soco (segure o Soco para esperar) (XZV)
Fake Throw - ↓↘→, Select (ZV)
Ruffian Kick - ↓↘→, Chute (XZV)
Criminal Upper - ↓↙←, Soco (XZV)
Bad Spray - Caído, ←↙↓, Soco (XZV)
Knife Hiroi - Perto da faca, ↓, dois botões de Soco (XZV)
Knife Kougeki - Quando estiver armado, Soco. Também funciona no ar (XZV)
Knife Nage - Quando estiver armado, ↓↘→, Soco (XZV)
Stomach Blow - →, Soco médio (XZV)
Crack Kick - →, Chute forte (XZV)
Sakeru - Segure ← ou ↙, quando for atacado (V)
Final Destruction - ↓↘→↓↘→, Soco (XZ)
Dead End Irony-↓↘→↓↘→, Chute (Z)

DAN HIBIKI

Gadouken - ↓↘→, Soco (XZV)
Kouryuuken - →↓↘, Soco (XZV)
Dankuu Kyaku - ↓↙←, Chute (XZV)
Kuuchuu Dankuu Kyaku - No ar ↓↙←, Chute (ZV)
Zenten C. - ↓↘→, Select (XZV)
Kouten C. - ↓↙←, Select (XZV)
Saikyou-ryuu Bougyo - Defendendo, →, três botões de Soco (V)
Shin Kuu Gadouken - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)
Hisshou Buraiken - ↓↙←↓↙←, Chute (XZ)
Kouryuu Rekka - ↓↘→↓↘→, Chute (Z)
C. Densetsu - ↓↘→↓↘→, Select (Z)
C. Shinwa - ↓↙←↓↙←, Select no nível 3 (Z)
Zenten ou Kouten C - ↙ ou ↘, Soco ou Chute durante o C. Shinwa (Z)

DHALSIM

Yoga Fire - ↓↘→, Soco (XZV)
Yoga Flame 1 - →↘↓↙←, Soco (ZV)
Yoga Flame 2 - ←↙↓↘→, Soco (X)
Yoga Blast 1 - →↘↓↙←, Chute (ZV)
Yoga Blast 2 - ←↙↓↘→, Chute (X)
Yoga Escape - Caído, ←↙↓, Chute (ZV)
Yoga Teleport 1 - →↓↘ ou ←↓↙, três botões de Soco ou Chute (X)
Yoga Teleport 2 - →↓↘ ou ←↓↙, três botões de Soco ou Chute (air) (ZV)
Yoga Shock - ←, Soco fraco e segure (Z)
Yoga Palm - →, Soco fraco (ZV)
Drill Zutsuki - No ar ↓, Soco forte (XZV)
Drill Kick - No ar, ↓, Chute (XZV)
Kuuchuu Miyuu - No ar, aperte Select (ZV)
Yoga Tempest - ←↙↓↘→←↙↓↘→, Soco (X)
Yoga Inferno - ↓↘→↓↘, Soco (Z)
Yoga Strike - ↓↘→↓↘, Chute (Z)
Yoga Stream - ↓↙←↓↙←, Soco (Z)

EDMOND HONDA

Hyakuretsu Harite - Soco repetidamente (XZV)
Super Zutsuki - ←2s, →, Soco (XZV)
Super Hyakkan Otoshi - ↓2s, ↑, Chute (XZV)
Ooichou Nage - 360 graus, Soco (XZV)
Flying Sumo Press - No ar, ↓, Chute médio (X)
Hizageri - → + Chute médio MK (XZV)
Haraigeri - → + Chute forte (XZV)
Oni Musou - ←2s, →←→, Soco (XZ)
Fuji Oroshi - ←2s, →←→, Chute (Z)
Orochi Kudaki - 360 graus duas vezes, Soco (nível 3) (Z)

GEN

Estilo Sou-ryuu - Aperte os três botões de Soco a qualquer momento (ZV)
Hyakurenkou - Aperte Soco rapidamente (XZV)
Gekirou - →↓↘, Chute (XZV)
Zan'ei - ↓↘→↓↘→, Soco (XZ)
Shitenshuu - ↓↙←↓↙←, Soco (Z)
Estilo Ki-ryuu - Aperte os três botões de Chute a qualquer momento (ZV)
Jasen - ←2s, →, Soco (XZV)
Ouga - ↓2s, ↖↗, Chute (ZV)
Kyoutetsu - Chute médio (XZV)
Low-level hit - Soco forte (XZV)

Gouki (Akuma)não dá chance a Sodom com seu golpe Messatsu Gou Shouryuu

Guy parte vai para cima de Karin com seu Especial, Bushin Gourai Kyaku

Karin acerta e detona Guile com um golpe Ressen Ha

Counter punch - ↓, Soco forte (ZV)
Satsu Jin - ↓, LK (ZV)
Saizu - Pule e aperte Chute médio (XZV)
Uken - No ar, aperte rapidamente Chute forte duas vezes (ZV)
Kouga - No ar, ↓↙←↓↙←, Chute (Z)
Jakouha - ↓↘→↓↘, Chute (Z)

GOUKI & SHIN GOUKI (EVIL AKUMA)

Shin Gouki é mais forte e o golpe Zankuu Hadouken tem duas magias

Gou Hadouken - ↓↘→, Soco (XZV)
Zankuu Hadouken - No ar, ↓↘→, Soco (XZV)
Shakunetsu Hadouken - →↘↓↙←, Soco (XZV)
Gou Shouryuuken - →↓↘, Soco (XZV)
Tatsumaki Zankuu Kyaku - ↓↙←, Chute (XZV)
Zenpou Tenshin - ↓↙←, Soco (ZV)
Ashura Senkuu - →↓↘ ou ←↓↙, três botões de Soco ou Chute (XZV)
Hyakki Shuu - ↓↘→↗, Soco (ZV)
Hyakki Gou Zan - ↓↘→↗, Soco (ZV)
Hyakki Gou Shou - ↓↘→↗, Soco, Soco (ZV)
Hyakki Gou Sen - ↓↘→↗, Soco, Chute (ZV)
Hyakki Gou Sai - ↓↘→↗, Soco (perto do rival), Soco (ZV)
Hyakki Gou Tsui - ↓↘→↗, Soco (perto do rival), Chute (ZV)
Tenma Kuujin Kyaku - No ar, ↓, Chute médio (XZV)
Zugai Hassatsu - →, Soco médio (XZV)
Senpuu Kyaku - →, Chute médio (XZV)
Messatsu Gou Hadou - →↘↓↙←→↘↓↙←, Soco (Z)
Messatsu Gou Shouryuu - ↓↘→↓↘, Soco (Z)
Tenma Gou Zankuu - No ar, ↓↘→↓↘, Soco (Z)
Shun Goku Satsu - Soco fraco, Soco fraco, →, Chute fraco, Soco forte(XZ)

GUY

Bushin Izuna Otoshi - ↓↘→, Soco, Soco quando estiver perto (XZV)
Izuna no Hiji Otoshi - ↓↘→, Soco, Soco quando estiver distante (XZV)
Houzantou - ↓↙←, Soco (XZV)
Bushin Senpuu Kyaku - ↓↙←, Chute (XZV)
Hayagake - ↓↘→, Chute (XZV)
Hayagake: Kyuuteishi - ↓↘→, Chute fraco, Chute (XZV)
Hayagake: Kage Sukui - ↓↘→, Chute médio, Chute (XZV)
Hayagake: Kubikari - ↓↘→, Chute forte, Chute (XZV)
Hiji Otoshi - No ar, ↓+ Soco médio (XZV)
Kubi Kudaki - →+ Soco médio (XZV)
Kamaitachi - ↘+ Chute forte (XZV)
Bushin Gokusa Ken - Perto do oponente, Soco fraco, Soco médio, Soco forte, Chute forte (XZV)
Bushin-ryuu Seoi Nage - Perto do oponente, Soco fraco, Soco médio, Soco forte, ↓, Chute forte (X)
Sankaku Tobi - Pule na parede, → (XZV)
Bushin Hassou Ken - ↓↘→↓↘, Soco (Z)
Bushin Gourai Kyaku - ↓↘→↓↘, Chute (Z)
Bushin Musou Renge - Perto do oponente, →↘↓↙←→↘↓↙←, Soco no nível 3 (XZ)

KARIN KANZUKI

Gurenken - ↓↘→, Soco, Soco (XZV)
Hou Shou - →↓↘, Soco (XZV)
Mujin Kyaku - →↓↘, Chute (XZV)
Ressen Chou - ←↓↙, Soco, Soco (XZV)
Ressen Ha - ↓↘→↗, Chute (XZV)
Yasha Gaeshi (Joudan) - ↓↙←, Soco (XZV)
Yasha Gaeshi (Gedan) - ↓↘→, Chute (XZV)
Arakuma Inashi - 360 graus, Chute (XZV)
Elegant Kick - →, MK (XZV)
Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken - ↓↘→↓↘, Soco (XZ)
Kanzuki-ryuu Shinpikaibyaku - ↓↘→↓↘, Chute (Z)

Para mudar o efeito Gurenken use uma dessas seqüências, sempre após o primeiro ou o segundo Soco:

Gurenken to Hou Shou - →, Soco
Gurenken to Mujin Kyaku - Chute
Gurenken to Ressen Chou - ↘, Soco, Soco
Gurenken to Ressen Ha - ↑, Soco
Gurenken to Y.G. (Joudan) - ←, Soco
Gurenken to Y.G. (Gedan) - ←, Chute
Gurenken to Daisokubarai - ↓, Chute

KEN MASTERS

Hadouken - ↓↘→, Soco (XZV)
Shouryuuken - →↓↘, Soco (XZV)
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, Chute (XZV)
Zenpou Tenshin - ↓↙←, Soco (ZV)
Zentou - ↓↘→, Select (ZV)
Inazuma Kakato Wari - →, Chute médio (XZV)
Ushiro Mawashigeri - →, Chute forte (XZV)

Doujioshi SP - Agachado, Chute fraco, ↓, Chute fraco, Soco forte (X)
Shouryuu Reppa - ↓↘→↓↘, Soco (XZ)
Shinryuuken - ↓↘→↓↘, Chute, aperte Soco ou Chute, repetidamente (Z)
Shippuujinrai Kyaku - ↓↙←↓↙←, Chute (no nível 3) (Z)

NASH

Sonic Boom - ←2s, →, Soco (XZV)
Somersault Shell - ↓2s, ↑, Chute (XZV)
Dash - Aperte ↗↘ ou ↗↘ (ZV)
Knee Bazooka 1 - Aperte Chute durante o Dash (ZV)
Knee Bazooka 2 - ← ou →, Chute fraco (X)
Jump Sobat - ← ou →, Chute médio (XZV)
Step Kick - ← ou →, Chute forte (XZV)
Spin Back Knuckle - Soco forte (XZV)
Somersault Justice - ↙2s, ↘↙↑, Chute (XZ)
Sonic Break - ←2s, →←→, Soco (Z)
Crossfire Blitz - ←2s, →←→, Chute (Z)

RAINBOW MIKA

Flying Peach - ↓↙←, Soco (XZV)
Shooting Peach - ↓↙←, Chute (XZV)
Paradise Hold - 360 graus, Soco (XZV)
Daydream Headlock - 360 graus, Chute, aperte Soco ou Chute repetidamente (XZV)
Wingless Airplane - No ar, →↘↓↙←, Chute (XZV)
Flying Body Attack - Pule ← ou →↓, Soco forte (XZV)
Knee Attack - Pule ← ou →↓, Chute fraco (XZV)
Spinning side kick 1 - ← ou →, MK (X)
Spinning side kick 2 - →, MK (XZV)
Sliding - ↓, Chute Forte (XZV)
Heavenly Dyanamite - 360 graus duas vezes, Soco, Soco ou Chute repetidamente (Z)
Rainbow Hip Rush - ↓↘→↓↘, Soco (Z)
Sardine's Beach Special - ↓↘→↓↘, Chute (XZ)
Hashiru - ↓↘→↓↘, Chute, ← ou → (XZ)
Dageki: Enzui Drop Kick - Soco fraco, médio ou forte durante o Hashiru (XZ)
Tobikoshi - Chute durante o Hashiru (XZ)
Moonsault Press - Aperte Soco ou não se mexa depois do Dageki (XZ)
Missile Kick - Chute depois do Dageki (XZ)
Paradise Hold 1 - ← ou →, Soco, depois do Dageki (XZ)
Paradise Hold 2 - Segure ← ou →, após o Dageki (XZ)
Wingless Airplane - ← ou →, Chute após o Dageki (XZ)
Enzui Lariat - Soco depois do Tobikoshi (XZ)
Enzui Drop Kick - Chute durante o Tobikoshi (XZ)
Rainbow Suplex - ← ou →, Soco, após o Tobikoshi (XZ)
Daydream Headlock - ← ou →, Chute após o Tobikoshi (XZ)

ROLENTO SCHUGERG

Patriot Circle- ↓↘→, Soco três vezes (XZV)
Stinger - →↓↘, Chute, Soco ou Chute (XZV)
Mekong Delta Attack - Aperte três botões de Soco e solte ao pousar (XZV)
Mekong Delta Air Raid - ↓↙←, Soco, Soco (XZV)
Mekong Delta Escape - ↓↙←, Chute (XZV)
High Jump - ↙↘ ou ↖↗ (ZV)
Spike Rod - No ar, ↓, Chute médio (XZV)
Fake Rod - →, MK (XZV)
Take No Prisoner - ↓↘→↓↘→, Soco (XZV)
Steel Rain - ↓↘→↓↘→, Chute (Z)
Mine Sweeper - ↓↙←↓↙←, Soco (Z)

ROSE

Soul Spark - ←↙↓↘→, Soco (XZV)
Soul Throw - →↓↘, Soco (XZV)
Soul Reflect - ↓↙←, Soco (XZV)
Soul Spiral - ↓↘→, Chute (XZV)
Sliding - ↘, Chute médio (XZV)
Soul-piette - →, Chute forte (ZV)
Aura Soul Spark - ↓↙←↓↙←, Soco (Z)
Aura Soul Throw - ↓↘→↓↘, Soco (XZ)
Soul Illusion - ↓↘→↓↘, Chute (Z)

RYU e EVIL RYU

Hadouken - ↓↘→, Soco (XZV)
Hadou no Kamae - ↓↘→, Select (ZV)
Shakunetsu Hadouken - ←↙↓↘→, Soco (XZV)
Shouryuuken - →↓↘, Soco (XZV)
Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←, Chute (no ar) (XV)
Seichuu Nidan Tsuki - →, Soco forte (XZV)
Sakotsu Wari - →, MP (XZV)
Senpuu Kyaku - →, MK (ZV)

Contra Ken, o Somersault Justice de Nash é totalmente devastador

Rainbow Mika entra em ação e detona Dee Jay em grande estilo

Rose usa o Soul Reflect e devolve a magia de Gouki

Shinkuu Hadouken - ↓↘→↓↘→, Soco (XZ)
Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku - ↓↙←↓↙←, Chute (Z)
Metsu Shouryuuken - ↓↘→↓↘, Chute no nível 3 (Z)
Shin Shouryuuken - Longe, ↓↘→↓↘, Chute (Z)

Exclusivos para Evil Ryu

Shakunetsu Hadouken - ←↙↓↘→, Soco (XZV)
Ashura Senkuu - →↓↘ ou ←↓↙, três botões de Soco ou Chute (XZV)
Messatsu Gou Shouryuu - ↓↘→↓↘, Chute (Z)
Shun Goku Satsu - Soco fraco, Soco fraco, →, Chute fraco, Soco forte (XZ)

SAGAT

Tiger Shot - ↓↘→, Soco (XZV)
Ground Tiger Shot - ↓↘→, Chute (XZV)
Tiger Uppercut - →↓↘, Soco (Z)
Tiger Blow - →↓↘, Soco (XZ)
Tiger Crush 1 - ↓↘→↗, Chute (X)
Tiger Crush 2 - →↓↘, Chute (ZV)
Tiger Cannon - ↓↘→↓↘→, Soco (XZV)
Tiger Genocide - ↓↘→↓↘, Chute (XZ)
Tiger Raid - ↓↙←↓↙←, Chute (Z)
Angry Charge - ↓↘→, Select (Z)

SAKURA KASUGANO

Hadouken - ↓↘→, Soco, Soco, Soco (XZV)
Shou Ou Ken - →↓↘, Soco (XZV)
Sakura Otoshi - →↓↘, Chute, Soco, Soco, Soco (ZV)
Shunpuu Kyaku - ↓↙←, Chute (XZV)
Flower Kick - →, Chute médio (XZV)
Midare Zakura - ↓↘→↓↘, Chute (XZ)
Shinkuu Hadouken - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)
Haru Ichi Ban - ↓↙←↓↙←, Chute (Z)

SODOM

Jigoku Scrape - ↓↘→, Soco (XZV)
Jutsumetsu Buster - 360 graus, Soco (XZV)
Daikyou Burning - 360 graus, Chute (XZV)
Shiraha Catch - →↓↘, Chute (XZV)
Yagura Reverse - ←↓↙, Chute (XZV)
Kouten Okiagari - Caído, →↘↓, Soco (XZV)
Tengu Walking 1 - Caído, ←↙↓, Chute (XZV)
Tengu Walking 2 - Levantando-se, ↓↘→, Chute (XZV)
Sliding - ↓, Chute forte (XZV)
Meido no Miyage - ↓↘→↓↘→, Soco (XZ)
Ten Chuu Satsu - 360 graus duas vezes, Soco (Z)

VEGA

Psycho Shot - ←2s, →, Soco (ZV)
Psycho Crusher - ←2s, →, Soco (X)
Double Knee Press - ←2s, →, Chute (XZV)
Head Press - ↓2s, ↑, Chute (XZV)
Somersault Skull Diver - ↓2s, ↑, Chute ← ou →, Soco (XZV)
Somersault Skull Diver - ↓2s, ↑, Soco, ← ou →, Soco (XZV)
Vega Warp - →↓↘ ou ←↓↙, três botões de Soco ou Chute (ZV)
Psycho Crusher - ←2s, →←→, Soco (XZ)
Knee Press Nightmare - ←2s, →←→, Chute (Z)

ZANGIEF

Double Lariat - Três botões de soco ou chute, ← ou → (XZV)
Screw Piledriver - 360 graus, Soco (XZV)
Flying Powerbomb - 360 graus, Chute (XZV)
Atomic Suplex - 360 graus, Chute, quando estiver perto (XZV)
Banishing Flat 1 - →↘↓, Soco (X)
Banishing Flat 1 - →↓↘, Soco (ZV)
Body Press - No ar, ← ou →↓, Soco forte (XZV)
Double Knee Drop - No ar, ← ou →↓, Soco fraco ou Soco médio (XZV)
Headbutt 1 - ↑, ↑, Soco médio ou Soco forte (XZV)
Headbutt 2 - →, Soco forte (XZV)
Headbutt 3 - →, Soco médio (V)
Dynamite Kick - ↙, Chute médio (XZV)
Russian Kick - ↙, Chute forte (XZV)
Final Atomic Buster - 360 graus duas vezes, Soco (XZ)
Aerial Russian Slam ↓↘→↓↘, Chute (Z)

Lutadores secretos do Arcade

JULI

Sniping Arrow - ↓↘→, Chute (XZV)
Cannon Spike - →↓↘, Chute (XZV)
Axle Spin Knuckle - →↘↓↙←, Soco (XZV)
Falling Arc - →, Chute médio (XZV)
Reverse Shaft Breaker - ↓↙←↓↙, Chute, Soco ou Chute rapidamente (XZ)

Sakura apavora Sagat com seu Especial Midare Zakura

Sodom arrebenta Rose com o golpe Especial Meido no Miyage

Zangief tenta acertar Cammy com o especial Aerial Russian Slam

O gigante Thunderhawk esmaga a pequena Cammy com o Condor Dive

Fei Long esquenta as coisas para o lado de Mike Bison com um Shien Kyaku

Dee Jay detona Balrog com a seqüência de socos do Climax Beat

Spin Drive Smasher - ↓↘→↓↘, Chute (Z)

Golpes para o Battle Mode

Psycho Charge Beta - Três botões de Soco (XZV)

Psycho Rolling - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)

Death Cross Dancing - Soco fraco, Soco fraco, →, Chute fraco, Soco forte (nível 3) (Z)

JUNI

Spiral Arrow - ←2s, →, Chute (no ar) (XZV)

Cannon Spike - ↓2s, ↑, Chute (XZV)

Mach Slide - ↓↘→, Chute (XZV)

Cannon Strike - No ar, ↓↘→, Chute (V)

Psycho Shield - Quando estiver defendendo, →, três botões de Soco (V)

Hooligan Combination (1) - ←↙↓↘→↗, Soco (aperte Chute para cancelar) (XZV)

Fatal Leg Twister - ← ou →, Chute, perto do oponente depois do (1) (XZV)

Earth Direct - 360 graus, Soco (XZV)

Falling Arc - →, Chute médio (XZV)

Psycho Streak - ←2s, →←→, Soco (XZ)

Spin Drive Smasher - ↙2s, ↙↘↑, Chute (Z)

Golpes para o Battle Mode

Psycho Charge Alpha - três botões de Chute (XZV)

Psycho Rolling - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)

Death Cross Dancing - Soco fraco, Soco fraco, →, Chute fraco, Soco forte no nível 3 (Z)

MIKE BISON

Dash Straight - ←2s, →, Soco (XZV)

Dash Upper - ←2s, →, Chute (XZV)

Dash Ground Straight - ←2s, ↘, Soco (ZV)

Dash Ground Upper - ←2s, ↘, Chute (ZV)

Buffalo Headbutt 1 - ↓2s, ↑, Soco (V)

Buffalo Headbutt 2 - Caído, ↓2s, ↑, Soco, (Z)

Turn Punch - Segure os três botões de Soco ou Chute e depois solte (XZV)

Crazy Buffalo - ←2s, →←→, Soco ou Chute (XZ)

Gigaton Blow - ←2s, →←→, Chute (nível 3) (Z)

Lutadores exclusivos do Playstation

DEE JAY

Air Slasher - ←2s, →, Soco (XZV)

Double Rolling Sobat - ←2s, →, Chute (XZV)

Jackknife Maximum - ↓2s, ↑, Chute (XV)

Machine Gun Upper - ↓2s, ↑, Soco, Soco rapidamente (XZV)

Knee Shot - No ar, ← ou →, ↓, LK (XZV)

Sobat Carnival - ←2s, →←→, Chute (XZ)

Climax Beat - ↙2s, ↘↙↑, Soco (Z)

Theme of Sunrise - ↙2s, ↘↙↑, Chute (Z)

FEI LONG

Rekka Ken - ↓↘→, Soco (repete três vezes) (XZV)

Shien Kyaku - ←↓↙, Chute (XV)

Rekkuu Kyaku - ↓↘→↗, Chute (XZV)

Chokka Raku Shuu - ← ou →, Chute médio (XZV)

Engeki Shuu - →, Chute forte (XZV)

Rekka Shin Ken - ↓↘→↓↘, Soco (XZ)

Shien Renkyaku - ↓↙←↓↙←, Chute (Z)

Ryuu Yassai - ↓↙←↓↙←, Soco (nível 3) (Z)

Ryuu Shin Yassai -Longe, ↓↙←↓↙←, Soco (Z)

GUILE

Sonic Boom - ←2s, →, Soco (XZV)

Somersault Kick - ↓2s, ↑, Chute (XZV)

Knee Bazooka 1 - ← ou →, LK (XZ)

Knee Bazooka 2 - ← ou →, MK (V)

Rolling Sobat - ← ou →, MK (XZV)

Reverse Spin Kick - Perto do oponente, ← ou →, Chute forte (XZV)

Spinning Back Knuckle - →, Soco forte (XZV)

Sonic Hurricane - ←2s, →←→, Soco (Z)

Somersault Strike - ↙2s, ↘↙↑, Chute (XZ)

THUNDERHAWK

Condor Dive - No ar, três botões de Soco (XZV)

Condor Spire - ←↓↙, Soco (ZV)

Tomahawk Buster - →↓↘, Soco (XZV)

Maximum Typhoon - 360 graus, Soco (XZV)

Heavy Body Press - No ar, ← ou →, ↓, Soco forte (XZV)

Raging Typhoon - 360 graus duas vezes, Soco (XZ)

Canyon Splitter - ↓↘→↓↘→, Soco (Z)

Oddworld 2 é tão bom quanto o primeiro

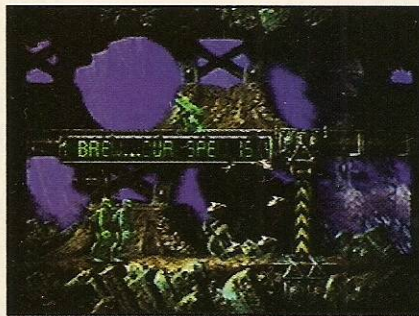
Mas o jogo continua difícil e cheio de comandos

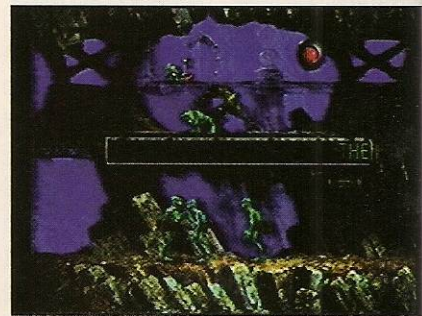
Por Ivan Cordon

A primeira versão deste game é considerada um dos melhores jogos para Playstation. A seqüência não trouxe grandes melhorias ou evoluções mas manteve o desafio difícil e empolgante. Os gráficos são ótimos, o som é meio confuso e a jogabilidade é complicada porque há comandos demais.

A maior mudança é que agora Abe tem mais diálogos para convencer seus amigos a segui-lo na fuga, o que é fundamental para se dar bem.

Aventura macabra

Após enfrentar Glukkon no primeiro jogo, Abe se depara com um novo problema: o vilão volta a capturar os Mudokons (a raça do herói) e os força a trabalhar na cidade dos mortos como escravos. Glukkon quer os ossos das pessoas para fabricar uma bebida poderosa chamada Soulstorm. Abe tem de impedir isso de qualquer maneira e é aí que você entra.

Quando você estiver com um amigo e achar este círculo de pássaros, segure L1 + L2 para que ele fuja

Esconda-se nas sombras para não ser visto pelo inimigo. Aí ande vagarosamente para não chamar a atenção

Quando seus companheiros estiverem malucos por causa do gás, aproxime-se deles e dê um tapa usando L2 + X

Para que seus amigos o ajudem a abrir as válvulas, coloque-os em frente a elas e use o comando L1 + ●

Comandos

- R2 · Andar devagar
- R1 · Correr
- ↑/▲ · Pular
- ↓ · Agachar-se (use → ou ← para rolar)
- ■ · Ação
- ● · Lançar objetos
- X · Gases fedidos

Comandos para conversar

- L1 + ▲ - Hello (olá)
- L1 + ● · Work (para trabalhar)
- L1 + X · Wait (para esperar)
- L1 + ■ · Follow me (para seguir)
- L2 + ▲ · All'ya (chamar a atenção)
- L2 + ● · Sympathy (Simpatizar e pedir desculpas)
- L2 + X · Anger (Ficar bravo)
- L2 + ■ · Stop it! (Parar a ação)

Hard Edge é bom e inovador

Jogue com quatro heróis, em cenas e situações diferentes

Por Ronaldo Testa

Este game é perfeito para jogar enquanto Resident Evil 3 não chega. Ele segue o mesmo estilo, mas traz ótimas inovações. Além de atirar, você pode enfrentar seus inimigos no peito e na raça, com os punhos e dispõe de movimentos especiais.

O mais interessante é poder jogar com quatro personagens diferentes, em lugares e situações específicas. Basta parar o jogo e seu personagem fica esperando, enquanto você avança com outro, num cenário diferente.

Jogue com os quatro

Você começa apenas com Alex e Michelle, mas encontra outros dois personagens depois. Se um deles morre, seu jogo acaba. Em alguns trechos você é obrigado a trocar de personagem, pois as ações que você fez com um personagem interferem no trecho que você joga com outro. Apesar de ser japonês, o game traz todos os diálogos em inglês. Se chegar ao final, você ganhará novas roupas, armas e munição infinita para jogar de novo.

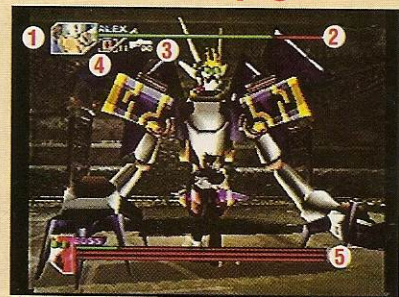
Em defesa do bem

No ano de 2046, cientistas loucos querem destruir um satélite usado por grupos que fazem boas ações. Você controla os heróis Alex, Burns, Michelle e Rachel. Eles precisam descobrir como farão para detê-los.

Nos computadores, pegue estes amuletos que garantem mais vinte pontos de vida

Volte a esta sala e acione a câmera usando Rachel para saber mais sobre a vida dela

Estas máquinas servem para você salvar seus avanços no jogo e há muitas para usar

Tela de jogo

1 - Foto e nome do personagem
2 - Barra de energia
3 - Munição
4 - Item em uso
5 - Barra de energia do inimigo

Comandos

■ - Usar a arma
▲ - Usar o item
● - Examinar objetos
X - Correr
L1 - Trocar a arma (só serve para Alex)
L2 - Ocultar a barra de energia
R1 - Ficar de frente para o inimigo/Mira automática para Alex
R2 - Trocar item
Select - Menu
Start - Ver o mapa
Select; L1, L2, R1 ou R2; X - Trocar de personagem

Movimentos

↓+ ■ ou X + ■ - Golpe especial
↑, ↑ - Salto para frente
↓, ↓ - Salto para trás
↑+ ■ - Socos e chutes

Sacoleje pra valer em Rallycross 2

Enfie seu carro em buracos e barrancos e sinta o tranco nas mãos

Por Ronaldo Testa

Lama e buracos, neve e chuva sempre foram a atração deste game, ideal para desencanar das curvas perfeitas do F-1 World Grand Prix e Gran Turismo. A novidade é que agora tudo fica mais realista com as vibrações do controle Dual Shock. Além disso, o visual e a jogabilidade vieram muito melhores. Só o rock'n'roll ficou fraquinho.

Avance no game

Seu desafio é ser o melhor piloto de rali. Conforme ganha os campeonatos, você habilita novas pistas e consegue carros mais envenenados. Dá para mudar a cor dos carros, amortecedores, pneus e até as engrenagens. O jogo ganhou também um track editor, para você desenhar seu trajeto na paisagem que quiser.

Treme-treme ajustável

Uma inovação legal. Coloque em "amotor" para sentir apenas os tremores do motor. Em "bmotor" o joystick treme só quando o carango bate. Se preferir, deixe as duas opções ligadas e trema para valer.

Aqui pegue sempre o caminho da esquerda. O da direita não tem saída

No Track Editor você desenha e monta sua própria pista de corrida

Comandos

- ▲ - Visão traseira
- ● - Freio de mão
- ■ - Freio/Ré
- X - Acelerador
- L1 - Reduzir marcha
- R1 - Subir a marcha
- R2/L2 - Desvirar o carro capotado

Pinte o seu carro da cor que quiser, nesta tela

O mapa está atrapalhando? Basta pausar o jogo e acionar Radar Off

Para quem está começando, o melhor carro é o Orbit

Rallycross 2
Corrida, da 989/Idolminds

PLAYSTATION

GRÁFICOS	8,5
SOM	7,5
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	8,0

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card e Dual Shock

Ridge Racer 4 é pouco criativo

Tem 320 carros, mas não empolga

Por Ivan Cordon

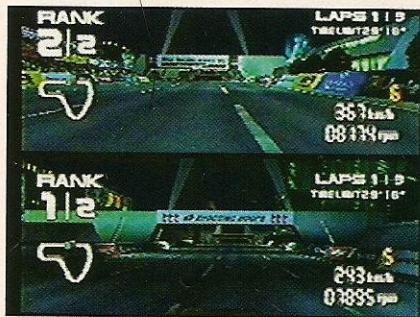
Você pode conseguir até 320 carros neste jogo, mas mesmo assim ele decepciona, pois somos forçados a admitir que ninguém mais se contenta com menos do que o fabuloso Gran Turismo. Além disso, a nova versão traz poucos atrativos e ficou muito pior que a anterior, Rage Racer.

As novidades

A principal inovação será a compatibilidade com o Pocket Station, o portátil da Sony que ainda não pudemos testar (veja detalhes no Shots desta edição). O portátil permitirá levar seu carro para disputar corridas no console de um amigo. Além disso, o game traz um CD bônus, com duas versões do primeiro Ridge Racer. Um lembrete: só o game original da Namco traz o CD bônus, os piratas não.

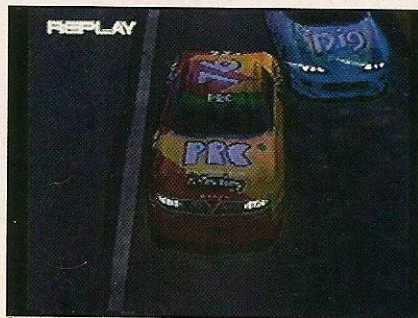
Explore o jogo

Escolha o carro, a equipe e vá para o Grand Prix. Se vencer a competição você pode desafiar um carro especial no Trial Mode. Basta vencer para ganhá-lo. Para habilitar todos os carros, corra em todos os modos e com todas as equipes. Além do GP há ainda o Time Attack (corrida contra o relógio) e o Vs Battle. Os gráficos, som e jogabilidade estão legais, mas as pistas são sempre as mesmas, o que às vezes cansa.

Entre derrapando nas curvas. Para fazer isso, solte o acelerador, freie, gire para o lado da curva e volte a acelerar

Disputando o Vs Battle a tela fica dividida e você não vê o seu carro

Comandos

- X - Acelerar
- ■ - Frear
- ▲ - Mudar visão
- R1 - Subir marchas
- L1 - Reduzir marchas

O game tem vários carros estranhos. Este modelo é um Pacman

À noite ou em túneis, seu carro usa fárois e lanternas

Para ganhar os supercarros você deve vencê-los numa disputa no Extra Trial

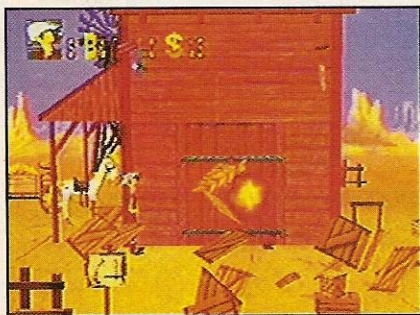
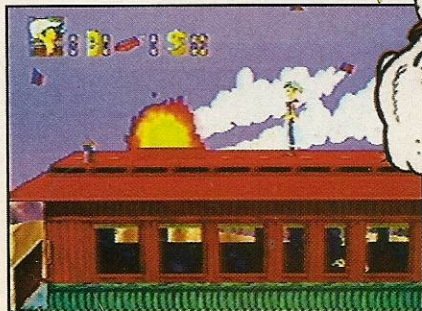
Ridge Racer Type 4
Corrida, da Namco

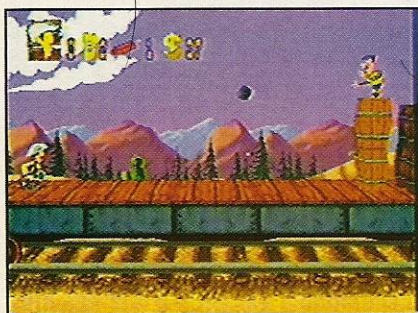
PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,8

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card, Dual Shock e Pocket Station, 2 CDs japoneses

Venha para o mundo de Lucky Luke

Um jogo muito criativo, com um dos maiores heróis do Velho Oeste

Por Humberto Martinez

Atire nos objetos que brilham para que as balas ricocheteiem e acertem seus inimigos

Use a dinamite para destruir as tampas nos vagões e salvar os inocentes

Junte todas as letras "B" de uma fase para ganhar uma etapa de bônus

Neste chefe, atire nas bombas para que elas voltem e acertem os barris

Tela de bônus: atire nas garrafas para aumentar sua pontuação. Mas não acerte o taberneiro

Lucky Luke
Ação, da Infogrames

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,5
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,8

1 jogador, dá Passwords

Comandos
- ■ - Pular
- X - Correr
- ▲ - Usar dinamite
- ● - Atirar
- L2 - Mostrar tela de status

O xerife mais sossegado d[o] Velho Oeste chega para en[-]frentar os perigos de sua épo[-]ca. Há tiroteios para todos os lados[,] perseguições a trens roubados, aven[-]turas em tribos indígenas e outros pro[-]blemas. Lucky Luke é um herói en[-]graçado que surgiu nos quadrinhos[,] ganhou desenho animado e agora che[-]ga num jogo bastante divertido. O único ponto fraco é que em alguns momentos você tem dificuldade em controlar os movimentos do herói.

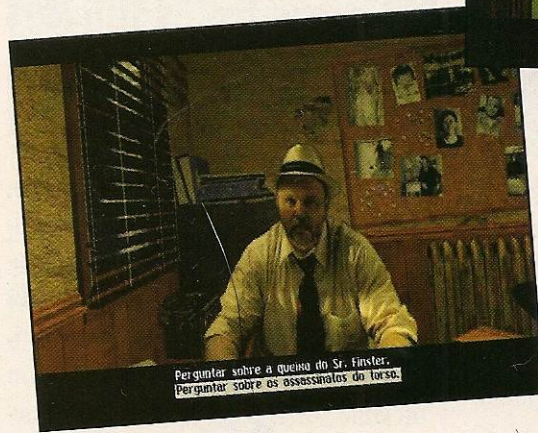
Atrás dos bandidos

O game é criativo e a cada fase você enfrenta desafios diferentes e compli[-]cados. Há perseguições a cavalo, fa[-]ses de tiro e outras em que você avan[-]ça pegando itens, desviando de obstá[-]culos e enfrentando os rivais. Só se[u] objetivo não muda: prender os bandi[-]dos que fugiram da penitenciária [e] receber uma bela recompensa.

Black Dahlia: 8 CDs de pura ação

Uma caçada policial totalmente filmada e em português

Por Ivan Cordon

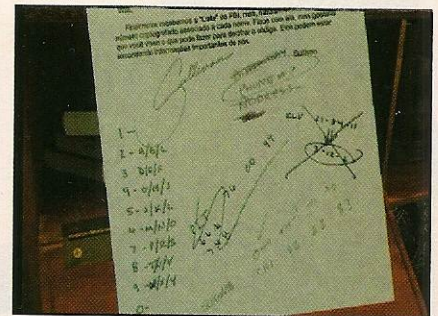
Você é Jim Person, um detetive iniciante da COI (precursora da CIA) que localiza e prende espiões alemães nos Estados Unidos, durante a 2ª Guerra. Mas sua rotina muda quando a COI o encarrega de caçar um perigoso assassino serial, que despedaça suas vítimas. Esta é a aventura de Jim, num jogo que é totalmente filmado, repleto de suspense e mistério.

Na sala, acenda a luz e pegue um saco com Runas e pergaminhos, no lustre

Converse com o chefe e depois vá para sua sala

Bonito e dublado

Black Dahlia é recomendável para quem quer estrear no difícil gênero dos Adventures, pois está totalmente legendado e dublado, o que torna seu desafio mais interessante e fácil. Para avançar na história e descobrir pistas basta clicar nos objetos do cenário e bisbilhotar muito. Os gráficos estão excelentes, são inteiramente filmados com atores reais, incluindo o conhecido Dennis Hopper.

Preço sugerido: R$ 70,00. Configuração mínima: Pentium 90 MHz, 16 Mb RAM, 20 Mb HD.

Nesta gaveta, mova o papel e pegue a arma. Depois pegue uma chave escondida na coronha (cabo)

Use a chave para abrir a estante e leia as anotações. Com elas você aprende a decifrar os códigos da lista negra

Este é um dos quebra-cabeças do game. Junte todas as peças e recomponha o mosaico

Black Dahlia
Adventure, da Take 2/Greenleaf

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,7

1 jogador, dublado e legendado em português, em 8 CDs

Feras em Ação

Estratégias para vencer

Tomb Raider 3 sem mistérios

- Roteiro detalhado das duas fases iniciais
- Com todos os Segredos e dificuldades

Por Humberto Martinez

Nunca os fãs de Lara Croft suaram tanto. Até mesmo os veteranos estão sofrendo para avan- no game mais difícil da série. Pensando nisso, iniciamos nesta edição um roteiro mi-nu-ci-o-so, com as duas primeiras etapas: Índia e Estados Unidos. As três restantes saem nas próximas edições.

Onde o bicho pega

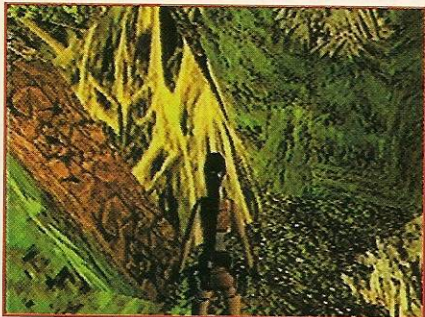
Todas as fases do novo jogo são imensas. Para piorar, há muitas armadilhas, Lara não pode parar sobre pedras com limbo, precisa dar saltos difíceis para os lados e rodopios em pleno ar. Nossa heroína precisa ainda encontrar Segredos, que são apenas lugares muito escondidos. Contamos um total de 60 Segredos. Se não visitar todos, você não consegue abrir a Fase da Catedral (chamada All Hallows, Todos os Santos), que aparece no jogo depois, na Fase de Londres.

Alerta oportuno

Sugerimos cumprir a fase de Nevada (Estados Unidos) logo depois da primeira, pois ao chegar nela Lara sempre é presa e perde todos os seus itens e armas. Quem deixa Nevada para depois, tem muito mais elementos guardados e, portanto, perde mais itens. Lembre-se também de pegar todos os cristais que conseguir, para salvar o jogo quando quiser. E boa sorte

Fase da Índia

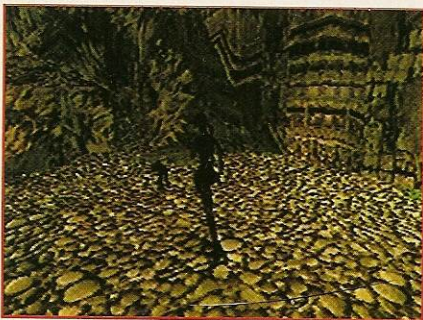
Jungle - Selva

Segredo 1

Logo no início da fase, escorregue pela rampa da direita e olhe para a esquerda. Pule na parte em que Lara está olhando (foto) e encontre o primeiro Segredo e a arma Shotgun no buraco.

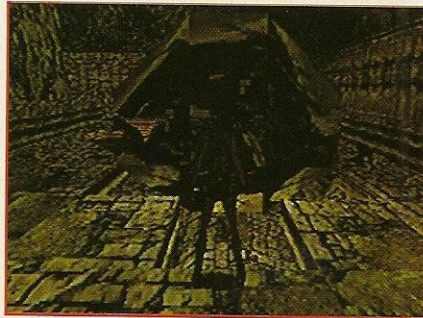
Segredo 2

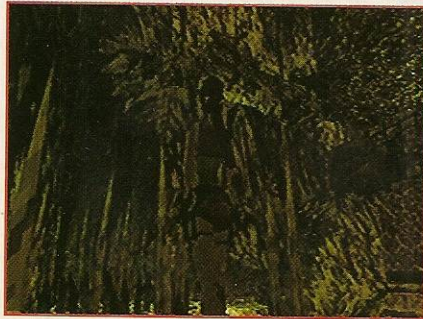
Desça escorregando pela esquerda e pare sobre a plataforma onde há medicamento e munição. Aproxime-se do tronco (foto), pule sobre a plataforma atrás dele e encontre outro Segredo.

Segredo 3

Continue escorregando, pule sobre os espinhos e no final siga pelo caminho da esquerda. Suba no pilar ao lado da Save Gem (Pedra para Salvar o jogo) e encontre mais um Segredo (foto). Ao voltar tome muito cuidado com a areia movediça.

Entre pela passagem lateral e encontre um macaco. Nesta fase eles são inofensivos, mas pegam os itens que estão no chão e levam para outro lugar. Siga este macaco para encontrar uma alavanca e pegar o medicamento que ele roubou (foto). Acione a alavanca, volte ao pátio anterior, suba no galho da árvore e entre pela porta que você acabou de abrir. Ao acionar a alavanca, role e entre pela passagem para se proteger da parede com espetos. Depois que ela passar, entre pela passagem na parede e pendure-se na corda para atravessar o rio. Suba na pedra e pule para a passagem à frente.

Mate o tigre e continue em frente. Você vai encontrar uma alavanca dentro da passagem no tronco. Acione-a para abrir uma porta mais acima, corra para o lado e escape da pedra. Entre pela porta que você abriu, acione a alavanca, passe pela porta que abriu ao lado, mate os tigres e vá em frente. Passe agachado embaixo do tronco (foto), mate o tigre e continue.

Segredo 4

Fique de frente para o tronco e veja um buraco no meio dele (foto). Pule e agarre-se nele, entre e encontre um Segredo. Para voltar basta pendurar-se e cair no meio dos espinhos. Pule para os lados e desça no buraco escuro. Suba na passagem acima dos espetos e volte ao tronco.

Segredo 5

Entre pela passagem ao lado do tronco, passe caminhando pelos espetos e pule sobre a pedra no canto (foto). Dependure-se na rachadura da parede e suba na plataforma à esquerda. Entre no corredor escuro e acione a alavanca no final dele. Corra de volta à entrada para fugir da pedra que vai rolar. Entre de volta no corredor e note que há um buraco na parede ao lado da alavanca. Dependure-se nele, entre e encontre outro Segredo.

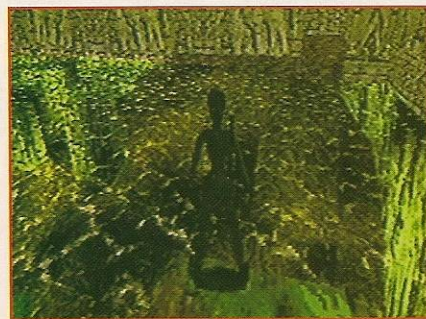
Segredo 6

Desça e entre pelo portão que você acabou de abrir, mate o tigre e siga pelo novo caminho. Duas pedras vão rolar mais à frente (foto). Desvie delas e atravesse as plantas de onde elas vieram. Desvie de outra pedra e dependure-se no buraco atrás da planta. Solte e aperte X para agarrar-se a uma passagem abaixo. Entre por ela e encontre o último Segredo da fase. Volte, pulando sobre a pedra depois dos espetos, e pule para agarrar-se à saída do buraco.

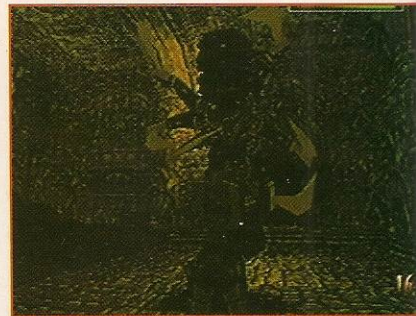
De volta ao caminho normal, mergulhe no lago e entre pela passagem no canto, à direita. Suba na plataforma e acione as duas alavancas. Nade para passar pela grade que se abriu, saia da água e acione a alavanca dentro da sala. Assim você inunda a próxima área. Siga pela porta em que há duas tochas e caia na água. Entre pela passagem oculta pela queda d'água e suba até encontrar uma alavanca dentro de um corredor (foto). Acione-a e volte para a água, passe nadando pelo portão e encontre um novo caminho.

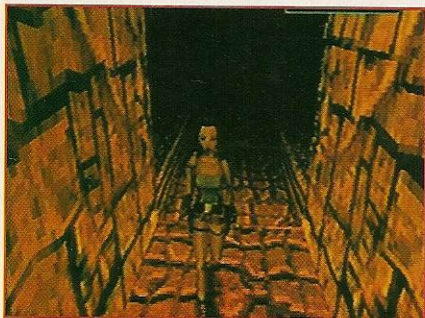
Mate o tigre e suba pela escada. No final dela, pegue rapidamente a Indra Key (Chave Indra) no chão (foto). Se o macaco pegá-la, elimine-o e pegue-a de volta. Mate o tigre, use a Indra Key na fechadura e abra a porta de saída da fase.

Temple Ruins - Ruínas do Templo

Após pegar o medicamento no meio do tronco você encontra uma cobra no meio do arbusto (foto). A picada dela envenena. Cure-se com qualquer medicamento e continue.

Após a segunda cobra encontre uma alavanca no canto direito. Acione-a e entre pelo alçapão ao lado. Passe agachado na passagem e siga pelo caminho da direita. Mate as cobras e os macacos no caminho. De frente para o lago, espere as piranhas se afastarem e mergulhe (foto). Nade rapidamente para a borda do outro lado. Acione a alavanca na parede, vá para a água e entre pela passagem que se abriu entre os pilares. Após atravessar o caminho aquático você chega a um pátio. Suba pela parte plana do morro, passe pelo corredor e chegue a uma plataforma com uma Save Gem.

Desta plataforma, pule primeiro para o tronco e depois para a plataforma na parede. Pule para a passagem depois da cachoeira, contorne-a, dependure-se na parte escorregadia na queda d'água e caia na plataforma abaixo (foto). Fique entre as duas pedras, pule de costas sobre a menor, ganhe impulso e alcance a pedra maior. Pule onde está o macaco, mate-o, passe agachado pela brecha e entre na caverna. Após passar pela segunda cobra há uma rampa. Desça escorregando pelo lado direito e cuidado com a pedra.

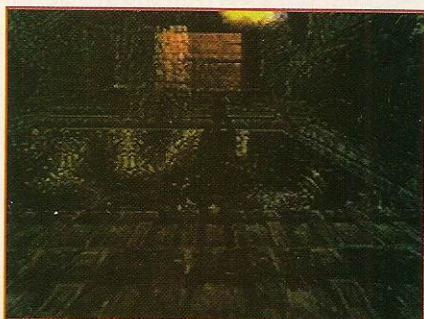
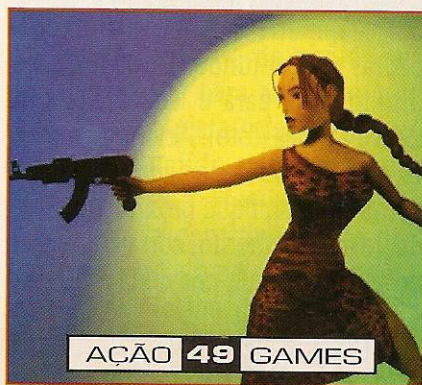
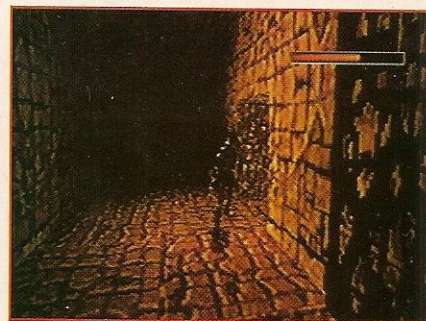
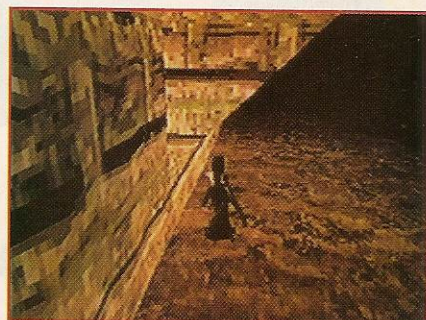
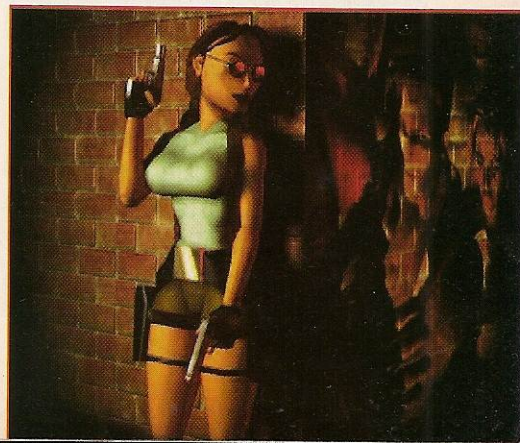
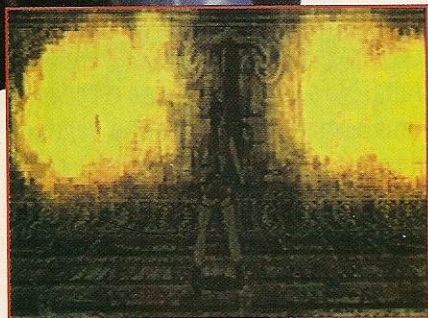
Segredo 7

Empurre a pedra no canto da sala e encontre uma passagem. Passe agachado por ela e enfrente a estátua que ganhou vida (foto). Fique atirando

correndo em volta dela, use a arma Shotgun para vencê-la mais rapidamente. Suba no morro ao lado e acione as duas alavancas. Nesta mesma sala há um alçapão: passe por cima dele duas vezes e ele se abre. Entre, acione a alavanca, abra uma porta acima, empurre a pedra ao lado da alavanca e encontre um Segredo.

Suba e entre pela porta ao lado, pule no meio da areia movediça e atravesse-a rapidamente. Suba no barranco, pule para a passagem no alto, acione a alavanca e abra a porta ao lado. Pule sobre a lâmina e corra para não ser pego pela parede que está se fechando (foto).

Segredo 8

Nesta sala há uma alavanca, mas não a acione ainda. Procure a pedra solta e coloque-a ao lado de uma plataforma. Suba na pedra, pule para a plataforma, olhe para o teto e encontre um buraco (foto). Pule nele, agarre-se na escada, suba para encontrar um Segredo. Acione a alavanca dentro desta sala para conseguir abrir passagem para o próximo Segredo.

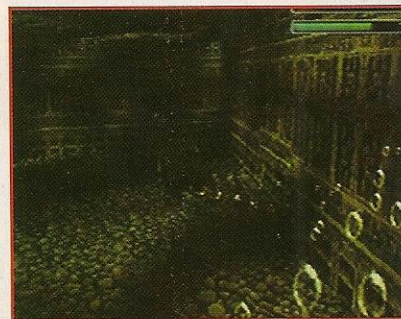
Segredo 9

De volta ao chão, acione a alavanca, suba na pedra e alcance a porta aberta. Caia na água, acione a alavanca e abra a comporta ao lado. No final do caminho aquático há duas alavancas: acione-as e entre pelo alçapão que se abriu no meio do túnel. Entre na piscina, encontre mais três alavancas, acione a do meio e abra uma porta logo atrás. Nade e passe por ela para encontrar outro Segredo (foto).

Volte e acione as outras duas alavancas para que as estátuas comecem a soltar fogo. Saia da piscina e note que o fogo ilumina algumas plataformas antes invisíveis (foto). Desative as alavancas para que as estátuas parem de soltar fogo. Volte, pule sobre as plataformas invisíveis e encontre outra alavanca. Acione-a, caia na escadaria, corra e entre pela porta antes que ela se feche.

Nesta sala há uma alavanca à direita, ao acioná-la a parede com espinhos do seu lado vai começar a vir para cima de você. Corra para o outro canto da sala e pegue a Key of Ganesha (Chave de Ganesha) no chão. Com esta chave a porta se abre e você poderá fugir da parede assassina (foto).

Saindo da sala, note que a piscina virou um poço de areia movediça. Atravesse-a pelo canto esquerdo, assim você não afunda e nem é pego pelas pedras que caem do teto (foto). Suba o morro e entre pela passagem à direita. No segundo lance de escadas há uma armadilha. Suba até o segundo degrau, role e corra de volta à entrada para fugir da pedra. Depois das escadas há duas passagens: escolha a da direita. Acione a alavanca, mate os macacos, desça pela escada no buraco e chegue à sala principal.

Entre pela porta da esquerda, atravesse a piscina e acione a alavanca entre as labaredas (foto). Entre pela passagem que se abriu dentro da piscina, evitando o desmoronamento e os dardos envenenados. Suba na plataforma lateral, escale a escada natural e pule de costas para cair em outra plataforma. Pule sobre ela e fique na diagonal esquerda. Pule sobre a pedra à frente e escale a escada natural. Pule na pedra da diagonal esquerda e salte para a pedra em que há uma cobra. Mate-a e siga para a entrada na parede. Ao pular nesta entrada uma pedra cai na sua direção. Dê um pulinho para trás e dependure-se na borda para escapar do perigo.

Segredo 10

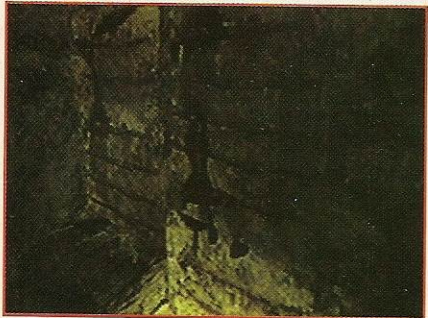
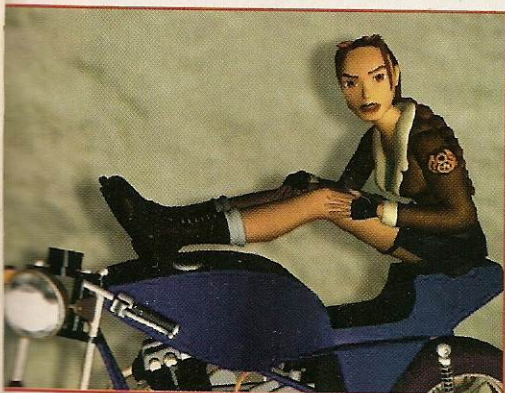
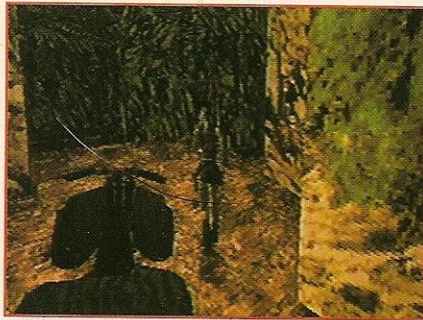
Passe agachado por baixo da lâmina da esquerda. Dependure-se na borda do buraco e caia no canto onde não há espetos. Escorregue entre eles (você perde apenas uma pouco de energia) e passe agachado pelo buraco para encontrar o último Segredo da fase (foto). Caia na água e suba o caminho de volta.

Pule o buraco e empurre a pedra no canto. Desloque a pedra à direita até chegar a uma caverna. Volte ao corredor e empurre a primeira e terceira pedras para o fundo. Desloque a pedra do meio para o lado e encontre uma alavanca (foto). Acione-a para encher uma piscina de água. Volte à caverna ao lado, fique próximo da parede do lado esquerdo, corra na direção do buraco e pule por cima dele para fugir das pedras. Volte à piscina qu você encheu, acione a alavanca der tro dela e pegue a Key of Ganesha apó a porta que se abriu ao lado. Volte sala principal e use as duas Chaves d Ganesha para abrir o portão.

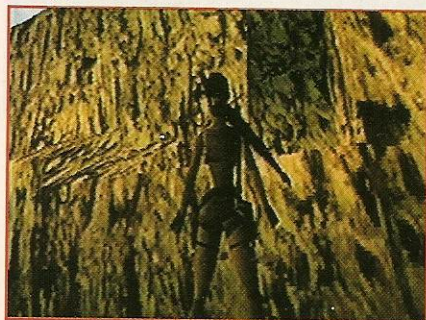
Ao entrar pelo portão, o teto começ a descer. Suba rapidamente pela esca da natural, entre pela passagem e es cape (foto). Mate os macacos e pux a pedra solta no canto direito da sala Suba nela e acione as duas alavanca para abrir o portão abaixo. Ao tenta passar pelo portão, duas pedras caer e rolam em sua direção: pule para o lados e escape ileso. Espere as chama se apagarem, então corra e entre pel passagem. Enfrente uma estátua derrote-a para pegar a Scimita (Cimitarra) em seu corpo. Suba até estátua principal e use a Scimitar er seu braço. Desça e derrote a outr estátua para pegar outra Scimitar. Er caixe-a no outro braço da estátua abra o portão.

Passe agachado pelo buraco na par de, pegue a Key of Ganesha sobre altar e derrote mais uma estátua. Acer da um Flare, entre na sala lateral, co ra, acione a alavanca no fim da sal role, acione a outra alavanca à esque

da e caia no buraco. Mas seja rápido. Pegue outra Key of Ganesha no chão. Agora caia pelo buraco à frente das fechaduras, nade na direção das paredes laterais para não ser jogado contra os espetos, acione a alavanca, nade de volta encostado à parede. Nade com tudo em direção à outra parede e acione a outra alavanca para acabar com a correnteza (foto). Pegue a última Key of Ganesha e saia da água. Use as três Chaves nas fechaduras e entre pela porta para completar a fase.

Ganges River - Rio Ganges

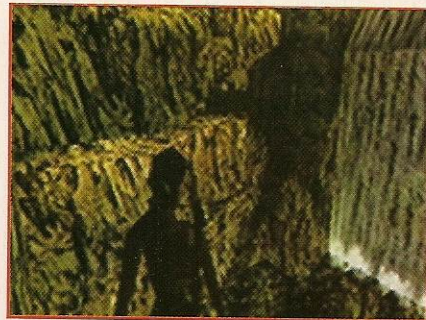
Segredo 11

Nesta fase você usa um quadriciclo de praia. Não monte nela ainda: siga para a rampa e dependure-se na parede para encontrar uma escada natural (foto). Caia sobre a pedra e pule para a outra ao lado. Você terá de executar uma série de pulos precisos para atravessar este túnel e chegar à sala do Segredo. Pule de pedra em pedra, alcance o topo e pegue as munições. Desça e volte pelo mesmo caminho para voltar ao quadriciclo.

Segredo 12

Use o quadriciclo na rampa para cair dentro da caverna. Quando chegar ao segundo buraco, desça (foto). Dependure-se no buraco e use a escada natural para descer até o fundo e encontrar outro Segredo. Volte, suba no quadriciclo e pule por cima de todos os buracos até chegar a uma porta fechada. Desça do quadriciclo e volte à última rampa, olhe para a parede lateral e encontre uma passagem. Pule e agarre-se para entrar por ela. Caia pelo segundo buraco e acione a alavanca ao lado da porta. Pegue o quadriciclo e continue em frente.

Ao encontrar a Save Gem você poderá escolher entre dois caminhos. O da direita é um atalho e nele não dá para encontrar todos os segredos da fase. Vá pelo da esquerda. Após uma série de rampas e buracos você chega à saída da caverna.

Segredo 13

Ao descer na ponte de pedra, saia da moto e olhe para a parede à direita. Pule na plataforma e suba no buraco escondido para encontrar outro Segredo (foto). Volte ao quadriciclo e continue em frente. Siga com cuidado pela trilha junto à montanha. No fim da trilha suba a rampa para a superfície à frente. Use a rampa ao lado da escada natural e chegue à uma nova passagem.

Segredo 15

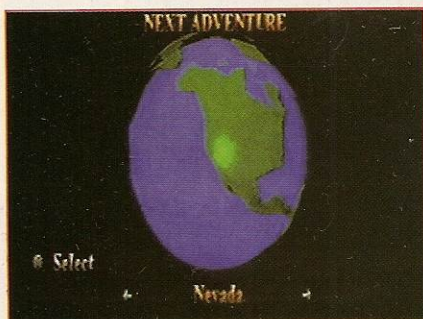
Desça do quadriciclo e escorregue pela rampa à esquerda. Suba na pedra, mate os urubus e pule para a plataforma ao lado. Olhe em direção ao rochedo e encontre outra plataforma, pule e agarre-se a ela. Olhe de volta para a plataforma de onde veio: note que há uma pedra escorregadia e um buraco à frente (foto). Pule nesta pedra e escorregue de frente. Pule e agarre-se à borda do buraco; entre por ele e encontre outro Segredo. Para voltar você deve pular na rocha escorregadia à sua diagonal direita. Pule imediatamente para a plataforma à frente. Faça o caminho seguro e chegue ao chão. Entre pela caverna e siga pelas pedras depois da cachoeira.

Segredo 15

Quando chegar à pedra em que há munições de MP5 e arpões, vire-se e encontre uma rachadura na parede (foto). Pule e dependure-se nela. Entre na passagem escondida e encontre o último Segredo. Pule na água, entre pela caverna atrás da queda d'água e termine a fase.

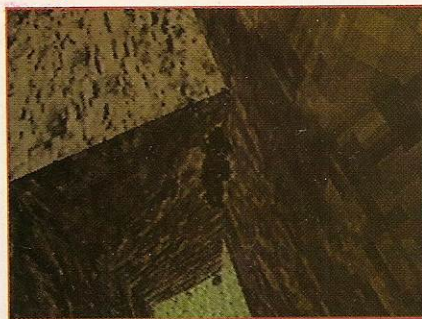
Caves of Kaliya - Cavernas de Kaliya

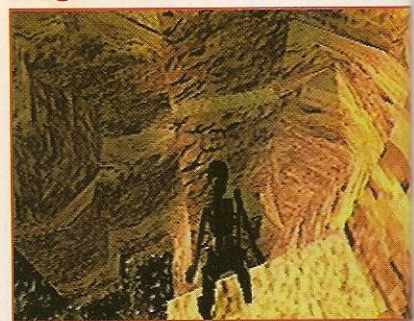
(Fase sem segredos)

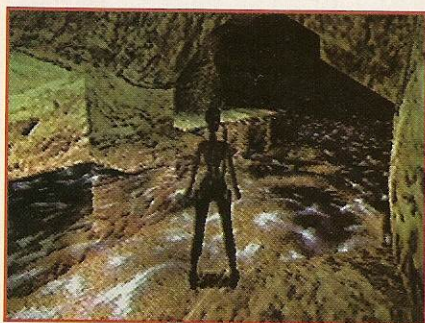
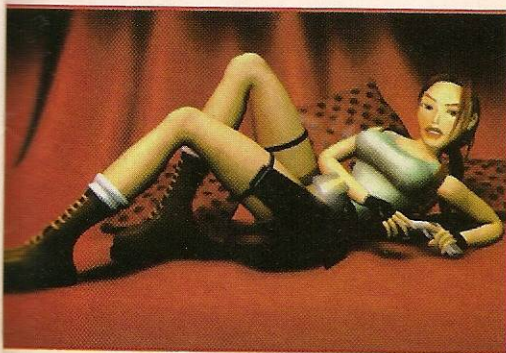
Vá pelo caminho da direita, passe agachado pelo buraco e escorregue pela rampa. Corra, entre na passagem à esquerda e escape da pedra. Neste corredor há outra armadilha: ande até a metade dele e quando ouvir um barulho, role, entre no espaço à esquerda e escape. Suba na parede e escolha o caminho do meio. Então vá pelo caminho da esquerda, entre na primeira bifurcação e empurre a pedra. Siga pelo caminho que você abriu e caia em um novo labirinto. Não passe por nenhum buraco, ande até encontrar uma Save Gem e um buraco no chão (foto). Dependure-se, caia pelo buraco e caia em um ninho de cobras. Corra para o fim do túnel, passando pelo meio das cobras. No fim do túnel, agache-se e entre pelo buraco à direita. Mais à frente, você enfrenta o primeiro chefe do jogo.

Fique de frente para ele sobre uma plataforma grande (foto). Quando ele atirar para cima pule para o lado. Repita esse processo e atire sem parar. Não caia na água de modo nenhum. Depois de derrotá-lo, pegue o Grenade Launcher (Lançador de Granadas), pule para a plataforma central e pegue o artefato Infada Stone.

No fim das aventuras na Índia, você escolhe entre Nevada, Londres e Ilhas do Sul do Pacífico (foto). Recomendamos começar por Nevada, onde você perde os itens e armas, exceto os Save Gens. Assim, dá para recuperar seus itens em Londres e nas Ilhas.

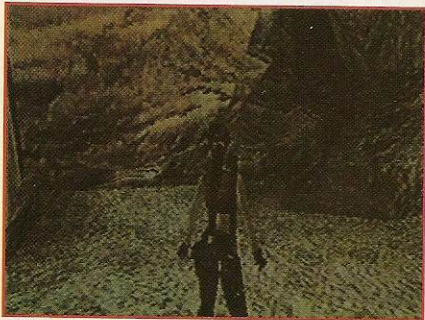
Deserto de Nevada

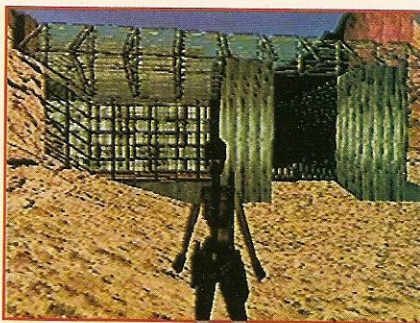
Segredo 16

Mate os urubus e a cobra, entre pela passagem após o lago e empurre a pedra escura. Escorregue e pule sobre o primeiro buraco. Dependure-se sobre o segundo buraco e caia onde não há arame farpado para encontrar um Segredo (foto). Empurre a pedra escura e encontre o caminho de volta. Siga em frente até aparecer um avião Mirrage. Avance pulando sobre as partes planas da pedra até não dar mais. Pule e agarre-se no rochedo, caia sobre as rochas e pule para a agarrar o rochedo à frente. Es cale-o, mate a cobra e caia pelo bura co, sobre o container.

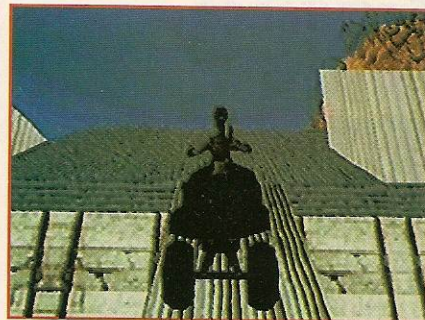
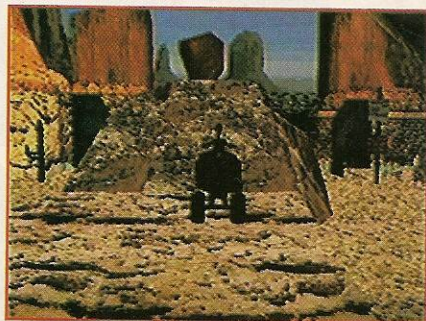
Segredo 17

Atravesse o caminho aquático par chegar à entrada da área da cachoe ra. Siga, pulando pelas pedras plana à direita; escale a parede no final e pul para se agarrar na parede cheia de r chaduras (foto). Paredes como esta p dem ser usadas como escada. Desç dependurando-se e entre na cavern para encontrar um Segredo.
Mergulhe para procurar itens. Encon tre uma pedra vermelha, suba e sa da água. Suba na pedra ao lado e pu para a da frente (para alcançá-la, nã segure o botão X durante o pulo). F que sobre a pedra ao lado e pule d volta a área inicial.

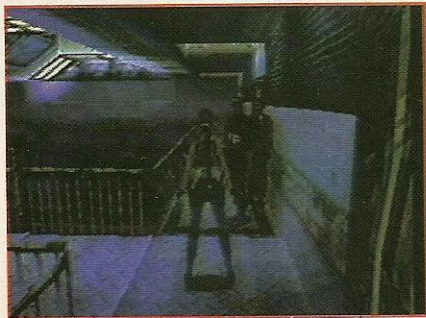
Siga pelas pedras à direita da entrad e suba pela parede. Pule sobre a p dra plana e mate a cobra do arbust pule para a plataforma seguinte e ve os aviões Mirrage passarem. Pule s bre a pedra inclinada e dependure- na pedra seguinte. Suba na platafo ma em que há uma Save Gem. Ao lad há um detonador e uma caixa de TN (dinamite), mas por enquanto ela n tem utilidade para você (foto).

Fique de frente para a cachoeira, pule na pedra escorregadia ao lado e dependure-se. Siga dependurado para a esquerda e suba na área plana. Pule e agarra-se na pedra inclinada ao lado; suba nela, escorregue e pule para a plataforma da frente.

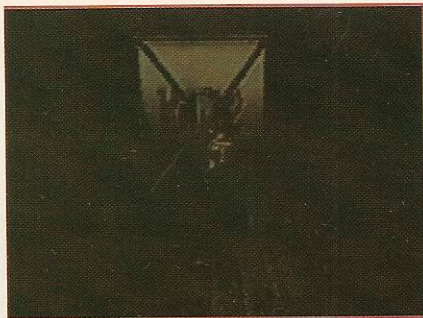
Pule e agarre-se na rachadura da parede, siga para a direita, caia sobre a pedra escorregadia e imediatamente pule para trás para cair sobre uma pedra. Pule sobre mais duas pedras para chegar à caverna com uma turbina gigante (foto).

Segredo 18

Logo na entrada da caverna, olhe para a esquerda para ver um espaço sob a rocha (foto). Passe agachado e suba pela escada, no canto, para encontrar uma caverna escondida. Nela você consegue as metralhadoras Uzi's e o Segredo. Volte, suba a escada lateral da turbina gigante, siga pelo túnel e caia na água da represa.

Dentro da água há duas alavancas: a primeira abre uma porta para você pegar munição; a outra, ao lado das pedras vermelhas, abre um alçapão lateral. Logo na entrada desse alçapão há uma alavanca: acione-a e continue pelo túnel. Acione a outra alavanca e saía pelo alçapão acima (foto). Suba até o corredor e aperte o botão que mudará o curso da água da represa.

Volte à turbina gigante e entre na caverna ao lado dela para encontrar um elevador de carga. Pegue o item Detonator Switch (Botão do Detonador) no chão e volte até o detonador, que está depois da cachoeira. Use esse item no detonador para explodir a caverna. Pule para o lado para não ser atropelado pela pedra.

Dentro da caverna, escale as pedras para encontrar um buraco na parede. Passe agachado por ele para chegar à uma base secreta (foto). Não encoste nas grades eletrificadas. Ao lado das grades há um buraco que você pode atravessar agachando-se. Entre, mas, antes de entrar no buraco seguinte, olhe para a parte mais alta da parede para então encontrar uma passagem. Passe por ela, caia na água, acione as duas alavancas e volte à lateral da cerca eletrificada.

Desça pela caverna, mate as cobras e entre na sala lateral. Acione a alavanca, volte e entre novamente pelo buraco ao lado da cerca. Siga até o final e elimine os dois guardas. Suba pela escada e entre na caixa d'água; suba na janela e pule por cima da cerca, de modo que você caia sobre a caixa amarela. Entre no galpão e detone todos os guardas que aparecerem. Monte no quadriciclo e use-o para subir a rampa de acesso ao telhado do galpão ao lado (foto). Pegue o cartão Generator Acess (Acesso ao Gerador) no telhado e desça. Entre no galpão e use o Generator Acess no painel ao lado da porta, para abri-la. Elimine o guarda e acione a alavanca para desligar a eletricidade da cerca.

Acione o botão ao lado do portão para abri-lo. Suba no quadriciclo e desça até a caverna, ao lado da cerca. Acelere com tudo e use a rampa para saltar por cima da grade e completar a fase (foto).

High Security Compound - Complexo de Segurança Máxima

Acione os sensores da janela da sua cela e o guarda abrirá a porta para investigar. Fuja correndo e acione os botões no corredor para libertar os outros presos. Agora é só esperar que os prisioneiros raivosos cuidem do guarda (foto).

Segredo 19

Procure a cela em que há um corredor atrás da pia. Empurre a caixa no corredor para encontrar uma passagem (foto). Passe agachado por ela e empurre a outra caixa até encontrar uma passagem no teto. Não suba por ela: puxe e empurre as duas caixas e contorne-as usando a pequena passagem. Seu objetivo é deixar as duas caixas no corredor que leva de volta à cela. Fazendo isso você encontrará um espaço escondido e este é o primeiro Segredo da fase.

Suba pelo buraco no teto, pule por cima do arame farpado e aperte o botão no final do corredor. Suba na parede ao lado e use a escada para descer pelo buraco. Entre pela passagem na parede, mas não desça até o fim da escada para não cair no arame farpado. Desça pelo alçapão e acione o botão ao lado do radar para abrir o portão da cadeia. Chame os presos para pegar o guarda, depois pegue o Keycard Type A (Cartão de Acesso A) no corpo do guarda. Use este cartão no painel ao lado do portão para abri-lo.

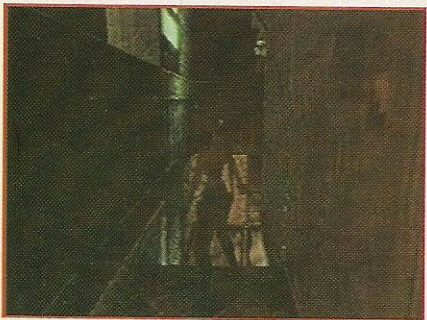
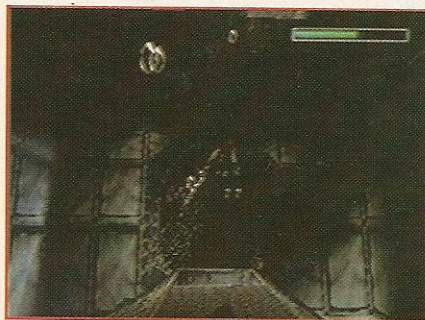
Aperte o interruptor para poder entra no banheiro; acione outro interrupto e passe para a próxima sala. Uma da três caixas dessa sala pode ser empurra da. Empurre-a por toda a trilha e deixe a embaixo do buraco do teto. Suba n caixa, pule para a passagem do teto aperte o botão, depois do cano, par inundar a sala abaixo.

Volte e nade para chegar ao outro bu raco no teto, suba por ele para che gar ao duto de ventilação. No dut há um buraco que leva até a cozinh (foto): não entre nele ainda ou voc será queimado no fogão. Continu pelo duto, pule por cima do aram farpado e desça pelo buraco para ca em uma sala fechada, com dois bo tões. Um abre a porta da sala e o ou tro desliga o fogão da cozinha. Volt pelo duto e caia na cozinha.

Aperte o botão para abrir a porta d cozinha, saia e acione os dois inte ruptores no corredor, para abrir du portas. Um guarda seguirá você: fu de volta ao pátio dos presos para qu eles cuidem dele.

Volte à sala de onde saiu o tal guard e acione o botão para abrir as grad do exaustor da cozinha (foto). Sul pelo exaustor, passando com cuidad pelas hélices. Escorregue de cost

pela rampa do meio e dependure-se, desça sobre a plataforma da esquerda e entre pela passagem na parede.

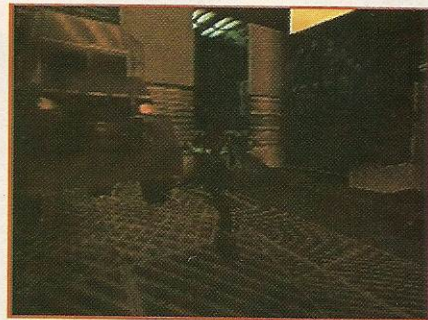
Suba pela escada e um preso abrirá uma passagem para você. Suba por ela e escale a grade no fim do corredor. Fuja do guarda e desça a escadaria à esquerda. Aperte os botões para libertar mais presos; espere-os eliminar o guarda para pegar nele o Keycard Type B (Cartão de Acesso B). Volte e use este cartão no painel ao lado da porta, entre e acione o interruptor para desligar os sensores de laser na passagem ao lado. Livre desses sensores, siga pelo corredor, desça pela escada e vire na escadaria à esquerda para libertar mais guardas no final do corredor. Corra atrás deles e espere os prisioneiros atacarem para pegar o Yellow Security Pass (Cartão de Segurança Amarelo) no corpo do guarda. Use este item para abrir a porta ao lado do morteiro. Siga pelo corredor e passe agachado pela passagem. Acione o botão para ativar um raio laser sobre o guarda e abrir uma comporta (foto).

Pule por cima do laser e siga pelo corredor para chegar à uma antena de transmissão. Contorne os degraus na base dela e note que há uma entrada na parede, desça na plataforma e pule para agarrar-se nesta entrada (foto). Caia dentro de uma sala e acione a alavanca para mover a antena e descobrir uma passagem. Acione o outro botão para sair da sala, suba até a antena e caia pelo buraco.

Na água há uma correnteza que não o deixa em paz. Fique no ponto do local da foto e suba para alcançar uma plataforma superior (foto). Acenda um Flare e avance, saltando nas partes planas do chão até alcançar um passagem em que poderá atravessar agachado.

No final do corredor há um botão: acione-o e volte para a água. Nade contra a correnteza e entre pelo túnel do canto; agache-se e passe pelo buraco no fim dele. Não deixe que o guarda o veja: siga pela direita, suba pela primeira escada, atravesse o corredor e suba pela outra escada.

Segredo 20

No corredor à esquerda há um guarda (foto): memorize este lugar; quando você conseguir recuperar suas armas poderá voltar a este ponto e eliminá-lo! Então, pegará outro Keycard Type B em seu corpo para abrir a porta no final do corredor. Entrando na sala, encontrará um Segredo e um lançador de granadas.

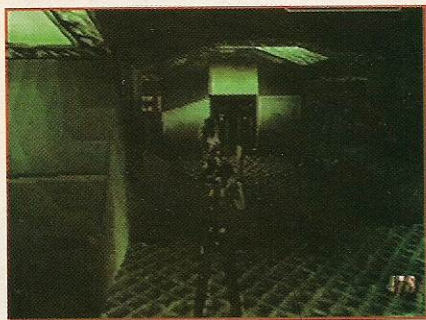
Mas não faça nada com isso por enquanto: siga pela esquerda, acione um Flare, entre agachado pelo buraco na parede e pegue o Cartão Amarelo.

Volte e desça até a segunda escada, use o Cartão no painel ao lado das máquinas para paralisar a hélice na água. Volte para a água e entre pelo buraco do meio, siga pelo túnel, acione a alavanca que abre a saída. Ao sair da água, suba na plataforma e pule os raios laser. Caia pelo buraco e nade para atravessar o novo túnel.

Chegando ao pátio, suba nas caixas à esquerda para encontrar um botão. Acione-o e entre pela porta que se abriu para encontrar as Pistolas e a arma Desert Eagle.

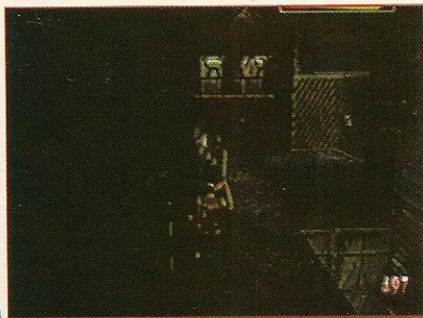
Cuidado redobrado ao sair da sala, pois há lasers na passagem. Siga pelo corredor principal, acabe com o guarda perto do portão e pegue o Blue Security Pass em seu corpo.

Volte ao corredor principal e suba pela escada na parede, use o Cartão Azul no painel e acione outros dois botões na sala: um deles ativará a esteira das caixas. Volte, suba na caixa que rolou pela esteira e pule para alcançar uma escada.

Pendure-se no trilha do teto e desça para a plataforma à direita; vença o guarda e pegue o Cartão Amarelo no seu bolso. Desça ao pátio e use este cartão no painel ao lado do portão. Vá ao galpão e suba na caçamba do caminhão para terminar esta fase (foto).

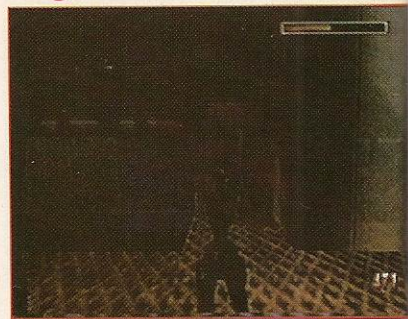
Area 51- Área 51

Evite ser visto pelos guardas, caso isso aconteça elimine-os rapidamente. Se não fizer isso, eles correm para os painéis em que ativam raios laser com suas impressões digitais (foto) e você não conseguirá desativar. Começando a fase, derrote o guarda e entre na última sala; pegue a arma MP5 e munições no chão. Volte ao corredor e aperte o botão; entre agachado na passagem. Fique agachado para não ser pego pelo raio laser. Quando o raio for para o lado esquerdo, corra para a direita e escale a parede. Fique agachado dentro passagem e, quando o guarda passar para à direita, saia e elimine-o.

Agache-se, entre no buraco do corredor, mas não atire na arma da parede ou você vai se dar mal. Vença o guarda e acione o interruptor no final do corredor para cair pelo buraco.

Segredo 21

Você cairá ao lado de um pilar: contorne-o pela direita e pegue o guarda de costas. Neutralize-o rapidamente para que ele não acione o painel, pois ele fecha a entrada de um Segredo (foto). Desça no fosso ao lado, acione o interruptor e caia pela grade solta. Vença o guarda e entre agachado pela passagem para conseguir o Segredo.

Passe agachado pelo outro buraco e caia pela grade solta. Elimine o guarda e aperte o botão no final do corredor para libertar o prisioneiro. Este prisioneiro detonará todos os guardas do corredor para você.

Volte e entre agachado pelo buraco no corredor; derrote os dois guardas que saem das salas. Acione o interruptor na sala à esquerda e entre pelo buraco da sala à direita. Acione os sensores e o alarme tocará: elimine o guarda e suba pelo corredor da direita.

Segredo 22

Detone o guarda sobre a plataforma pegue o Code Clearence Disk (Disc Apagador de Códigos) em seu corpo Volte pelo mesmo corredor e desça a depósito de mísseis.

Pule por cima dos sensores e use Code Clearence Disk na máquin amarela, no canto da sala. Isso fará guindaste levantar o míssil da esteir Suba na esteira e pule para agarrar-s à escada. Elimine o guarda e pegue Hanger Acess Key (Chave de Acess ao Guindaste) em seu corpo.

Desça sobre a plataforma em que h um guindaste balançando: atire pa quebrar a janela e entre pela passage para encontrar um Segredo (foto). Vo te e entre pelo corredor ao lado o foguete. No final use o Hanger Ace Key no painel para abrir a porta.

Neutralize o guarda e desça pelo t nel, sem encostar-se no trilho eletri cado. Siga para a esquerda e escale escada no canto. Aperte o botão pa chamar um vagão. Volte até ele, pa se agachado por debaixo do trilho suba pela escada. Pegue a arma Sh gun e pule para cima do vagão. Su na passagem acima e dependure-se trilho do teto para não cair. (foto).

Espere o laser se afastar e continue em frente para cair sobre a parte segura. Pule por cima do trilho e derrote o guarda que vai fugir. Suba pelas escadas para chegar a um pátio com um disco voador. Contorne-o pulando por cima dos sensores e suba nas caixas no final do corredor.

Você chegará a uma nova sala: vença todos os guardas e suba nos computadores que estão no centro. Pule para a plataforma lateral e aperte o botão. Desça, pule para a outra plataforma e aperte mais um botão, para abrir temporariamente o portão. Passe, acione todos os botões da sala e volte ao pátio do disco voador.

Segredo 23

Entre no pátio do disco voador e acione o botão ao lado da escada. Suba e, quando chegar ao final, pule para trás para cair numa plataforma. Siga contornando a área pela direita, pule até chegar à sexta plataforma.

Há uma porta na parede (foto). Quando você acionar a energia no pátio, deverá voltar a este ponto e pular por essa porta. Dentro de um aquário com duas orcas está o último Segredo da fase. Por enquanto, caia sobre a plataforma abaixo e pegue o item Launch Code Pass (Passe com o Código para Lançamento) sobre o disco voador. Volte ao corredor ao lado do foguete e desça pelo buraco. Use o Launch Code Pass no painel da entrada e aperte o botão ao lado para lançar o foguete. Pule rápido para a esquerda, role e corra para a sala, escapando das chamas do propulsor do foguete.

Ao subir, o foguete abrirá as grades que bloqueavam a escada (foto). Siga até lá e suba por elas até o final. Elimine o guarda e aperte o interruptor para abrir a passagem. Fique agachado na passagem até que o laser se distancie. Aproveite para sair da passagem, pular e dependurar-se no teto. Elimine o guarda sobre a torre e o outro virá. Entre na sala ao lado da torre, vença mais um guarda e pegue o Code Clearence Disk em seu corpo. Acione o botão desta sala e caia pelo alçapão que se abriu ao lado da torre.

Volte e entre na sala ao lado do disco voador: use o Code Clearence Disk no gerador ao lado dos painéis para ativar a energia do pátio. Entre no disco voador, elimine todos os guardas e pegue o artefato Element 115 para finalizar sua aventura em Nevada.

Na próxima edição tem mais

DICAS

As dicas e truques que publicamos são previamente testadas em nosso laboratório de jogos. Os códigos para os acessórios Gameshark e Action Replay são criados e fornecidos pelo próprio fabricante e podem ser encontrados diretamente no site http://www.gameshark.com. As melhores dicas enviadas pelos leitores são premiadas com camisetas exclusivas, a critério da redação. Participe você também!

NINTENDO 64

Zelda 64

Todas as canções de Link e outras músicas divertidas

Flauta mágica - Veja todas as músicas que você precisa tocar durante o jogo. Lembre-se que é preciso aprendê-las primeiro.

Zelda's Lullaby - C←, C↑, C→, C←, C↑, C→. Aprenda com Zelda no castelo.

Epona's Song - C↑, C←, C→, C↑, C←, C→. Aprenda com Malon no Lon Lon Ranch.

Saria's Song - C↑, C→, C←, C↑, C→, C←. Aprenda com Saria na Lost Wood.

Sun's Song - C→, C↑, C↑, C→, C↑, C↑. Aprenda na Tumba da família real, no cemitério da Kakariko Village.

Song of Time - C→, A, C↑, C→, A, C↑. Aprenda telepaticamente com Zelda no Temple of Time.

Song of Storms - A, C↑, C↑, A, C↑, C↑. Aprenda com o músico dentro do moinho na Kakariko Village.

Minuet of Forest - A, C↑, C←, C→, C←, C→. Aprenda com Sheik no Sacred Meadow Valley.

Bolero of Fire - C↑, A, C↑, A, C→, C↑, C→, C↑. Aprenda com Sheik na Death Mountain Crater.

Serenade of Water - A, C↑, C→, C→, C←. Aprenda com Sheik na Ice Cavern.

Nocturne of Shadow - A, C↑, A, C→, C↑, A. Aprenda com Sheik na Kakariko Village.

Requiem of Spirit - C←, C→, C→, A, C←, C→, C. Aprenda com Sheik no Desert Colossus.

Prelude of Light - C↑, C→, C↑, C→, C←, C↑. Aprenda com Sheik no Temple of Time.

Toque o que quiser - Você pode tocar a música que quiser, memorizando em qual botão está o som. Alguns comandos são longos e exigem treino. O legal é ouvir a música original antes e depois tocá-la. Agora preste atenção no funcionamento dos botões:

Z ou **R** - Segure Z ou R e aperte o botão seguinte.

↑ ou **↓** - Segure ↑ ou ↓ com o Stick analógico e aperte o botão seguinte. Por exemplo: quando aparecer Z-C→, segure o botão Z e aperte C→. Se surgir um número na frente (ex.: 2 Z-C→) aperte duas vezes todos os botões.

1 - Simpsons - C↑, C→, C←, C↑, ↓+C↑, ↓+C←, C↑, A, 3 Z+↑+A, ↓+A

2 - Twinkle Twinkle Little Star - 2 ↑+A, 2 ↑+C→, 2 c→, ↓+C→, 2 C↑, 2 Z+C↑, 2 A, ↓+A, 2 ↑+C→, 2 C↑, 2 Z+C↑, A, 2 ↑+C→, 2 C↑, 2 Z+C↑, A, 2 ↑+A, 2 ↑+C→, 2 c→, ↓+C→, 2 C↑, 2 Z+C↑, 2 A, ↓+A

3 - Parque dos Dinossauros - C↑, Z+C↑, C↑, C→, ↓+C→, C↑, Z+C↑, C↑, C→, ↓+C→, C↑, 2 Z+C↑, C↑, C→, A, ↓+C↑

4 - Titanic - 4 C↑, Z+C↑, 2 C↑, Z+C↑, C↑, ↑+C↑, C→, ↑+C↑, 4 C↑, Z+C↑, 2 C↑, ↓+A

5 - Homens de Preto - A, C↑, A, 3 C→, ↓+C→, C→, R+C→, C→, C↑, ↑+C↑, C→

6 - Frosty the Snowman - A, Z+↑+A, ↓+A, A, ↑+C↑, R+C↑, ↑+C↑, C→, ↑+C↑, R+C↑, Z+C↑, A

7 - In My Room (Beach Boys) - 2 ↑+A, A, ↓+A, 2 ↑+A, C↑, ↑+A, 2 ↑+C↑, C→, C↑, 2 ↑+C↑, ↑+A, A, C↑, A, ↓+A

8 - Good Riddance (Green Day) - 2 A, Z+↑+A, A, ↑+A, R+C↑, ↑+A, A, Z+↑+A, A, Z+↑+A, A, ↑+A, R+C↑, 2 A, Z+↑+A, 2 A, Z+C↑, A, 2 Z+A, A

9 - Closing Time (Semisonic) - C↑, C←, ↓+C←, C←, 2 ↑+C←, 2 ↑+C→, 2 Z+C↑, ↓+C→, C←, R+C←, C←, C→, C←, ↓+C→

10 - Tema de Zelda - C↑, ↓+A, 2 C↑, ↑+C↑, C→, 3 ↑+C↑, C↑, ↑+C↑, 3 R+↑+C↑, ↑+C↑, C↑, ↑ +C↑, C↑, 2 R+C←, Z+C←, R+C←, C↑, R+C←, Z+C←, ↓+C←, Z+C←, R+C←, Z+C←, ↓+C←, ↓+C→, C→, C←, C↑, ↓+C↑, ↓+A várias vezes

11 - Guerra nas Estrelas - 3 ↑+A, C↑, R+C←, Z+C←, C←, ↓+C←, ↓+R+C↑, R+C←, Z+C←, C←, ↓+C←, ↓+R+C↑, R+C←, Z+C←, C←, Z+C←, ↓+C←, 2 C↑, ↓+C←

12 - Marcha Imperial de O Império Contra-Ataca - 3 ↑+C↑, R+A, R+C←, ↓+C←, R+A, R+C←, ↓+C←, 3 C↑, R+C↑, R+C←, R+C↑, R+A, R+C←, ↓+C←

13 - Tema de Um Tira da Pesada - A, C↑, 2 A, ↓+C↑, A, ↓+A, A, C←, 2 A, Z+C←, C←, C↑, A, C←, C↑, A, 2 ↑+A, C←, Z+C↑, A

14 - Jornada nas Estrelas - C↑, Z+C←, R+C↑, C↑, Z+C←, ↓+C←, R+C←, ↓+R+C↑

15 - Mary Had a Little Lamb - C←, C←, ↓+C←, C←, 3 C←, 3

C←, C←, 2 C↑
16 + Tema da Kakariko Village + A, ↓+C↑, A, C←, ↓+C↑, C↑, A, ↓+C↑, A, C←, ↓+C↑, 2 C↑, ↓+C↑, R+C↑, ↓+C↑, C↑, 3 C←, C←, 3 ↑+C↑, R+C↑, C←, ↓+C↑, A, ↓+A, ↓+Z+A, ↓+A, A, ↓+Z+A, 2 ↑+C↑, R+C↑, C←, ↓+C↑, A, C↑, ↓+C↑, C←, C←, ↓+C←
17 - Tema de Missão: Impossível - 2 R+A, R+C↑, Z+C←, 2 ↑+C↑, Z+A, A, R+A, R+C↑, C←, A, C↑, R+C←, Z+A, Z+C↑, C←, Z+C←, ↓+C←

PLAYSTATION

Ninja: Shadow of Darkness

Acabe com os mestres, vá para qualquer fase, magias infinitas, invencibilidade

Seleção de fases - Ligue o videogame sem colocar os Memory Cards. Logo depois da apresentação, na tela em que está escrito Checking Memory Card (procurando Memory Card), aperte rapidamente L2 (três vezes), R2 (três vezes) e surge a mensagem Dels Level Cheat On na parte inferior do vídeo. Agora comece normalmente o jogo e, depois que você clicar em Start Game, aparecerá um menu no qual você seleciona qualquer fase do jogo. É só mover o cursor para ↑ ou para ↓ e apertar X.

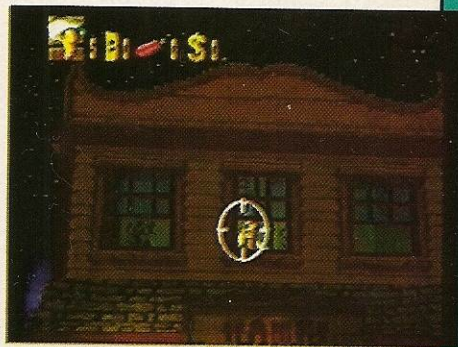
Invencibilidade, armas e magias infinitas - Pause o jogo e aperte L2, R2, L2 (três vezes), R2 (três vezes), ●, ▲, ■, ●, ▲, ■. Você ouvirá um som confirmando a dica. Quando despausar, o ninja terá se transformado numa caveira. Suas armas especiais, vidas e barra de magia serão infinitas e você terá força máxima.

Elimine os mestres - Ao enfrentar qualquer mestre, pause o jogo, aperte L2 (três vezes) e R2 (três vezes). Note que ao despausar o game ele terá apenas uma pequena fração de energia.

PLAYSTATION

Lucky Luke

Todas as senhas

Passwords - Vá para a fase que quiser. Basta escolher a senha.
Train 1 - Bandido, bandido, Lucky, cavalo.
Train 2 - Lucky, Lucky, cavalo, cachorro.
Pueblos - Bandido, cavalo, Lucky cachorro.
Mine - Lucky, cavalo, bandido, cachorro.
Indian Desert - Cachorro, cachorro, bandido, cavalo.
Saloon - Bandido, bandido, cavalo, cachorro.
Waterfall - Bandido, Lucky, mocinho, cavalo.
Wagon Race - Cachorro, bandido, bandido, cavalo.
Bush Wackers - Cavalo, bandido, cachorro, cachorro.

Dalton City - Cavalo, cavalo, Lucky, cachorro.

PLAYSTATION

Crisis City

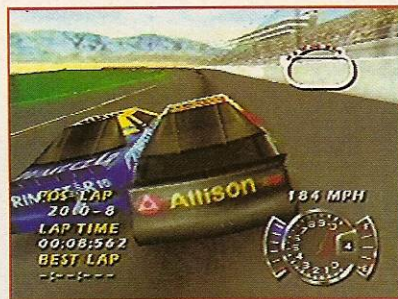
Modo bônus e novos cenários

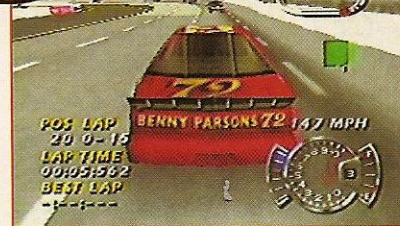
Modo extra - Na tela em que ficam piscando as palavras Push Start Button (aperte botão de Start), faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, X, ■. Você ouvirá um som confirmando a dica. Então aperte Start e vá para a tela de menu principal. Nela você encontra a opção Extra, que traz um jogo com novos inimigos e em novas posições.

Novos cenários de batalha - Entre em Versus Mode e, na tela de seleção de cenários, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória, segure L1 e aperte ● para combater no cenário 6, ou segure R1 e aperte ● para lutar no cenário 7.

NINTENDO 64

Nascar 99

Jogue com pilotos secretos

Habilite o piloto Davey Allison - Entre em Single Race (corrida simples) e selecione a pista Talladega. Depois coloque o cursor sobre Select car (selecione carro) e faça rapidamente a seqüência C↑, C←, C↓, C→, L, R, L, R, L, R.

Jogue com o piloto Bobby Allison - Entre em Single Race (corrida simples) e selecione a pista Charlotte. Agora coloque o cursor sobre Select Car (selecione carro) e faça rapidamente a seqüência C↑, C←, C↓, C→, L, R, L, R, Z, Z.

Corra com Benny Parsons - Entre em Single Race e escolha a pista Richmond. Depois coloque o cursor sobre Select Car e faça rapidamente a seqüência C↑, C→, C↓, C←, Z, Z, Z, L, Z, Z.

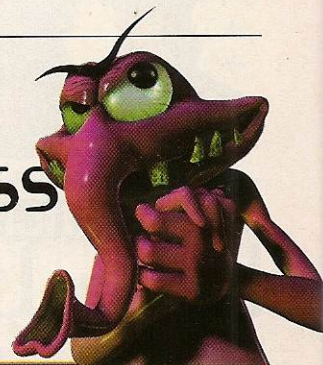
Pilote como Cale Yarborough - Entre em Single Race, selecione a pista Darlington, depois coloque o cursor sobre Select Car e faça rapidamente a seqüência L, R, L, L, L, C←, C←, R, R, Z.

Habilite o piloto Richad Petty - Entre em Single Race, selecione a pista Martinsville, depois coloque o cursor sobre Select Car e faça rapidamente a seqüência C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, L, R.

PLAYSTATION

Heart of Darkness

Vá para qualquer fase

Seleção de fases - Ligue o videogame e segure imediatamente os botões L1 + L2 + R1 + R2 no controle 2. Quando aparecer a tela de menu principal, ainda segurando os botões no controle 2, clique em Options com o controle 1. Dentro desta tela, selecione Load Game (carregar jogo) e solte os botões do controle 2. Agora use o controle 1 para selecionar qualquer fase do jogo.

PLAYSTATION

Circuit Breakers

Carro mais veloz, corrida noturna e todas as pistas

Corridas noturnas - Na tela de seleção de pistas, aperte os botões L1 + L2 + R1 + R2. Aparecerá um símbolo na tela indicando que a corrida será noturna.

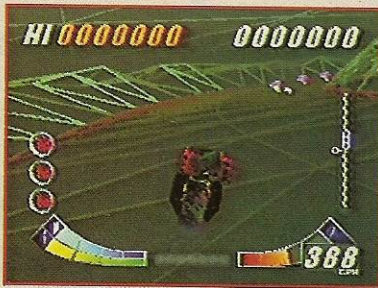
Habilite todas as pistas - Pause o jogo, entre em Options, depois clique na opção Sound, coloque o cursor sobre FX Volume, aperte e segure L1 + L2 por cinco segundos. Então retorne ao jogo e complete a corrida. Quando voltar para a tela de seleção de pistas você terá 400% do jogo completos e todas as pistas disponíveis.

Carro mais veloz - Selecione o modo para dois jogadores e, na tela de seleção de pistas, aperte os botões X + ■ + ▲ + ●. Um novo símbolo aparecerá na tela e todos os carros estarão mais velozes.

NINTENDO 64

Extreme G-2

Modo turbo, gráficos borrados, turbos infinitos e muito mais

Dicas extremas - Na tela de seleção de veículos, aperte R para acessar uma nova tela de opções, então clique em Enter Name (entre com o nome) e escreva uma das senhas a seguir no lugar de seu nome.

LINEAR - Para deixar os gráficos com linhas vetoriais.

SPIRAL - Enquanto você corre, a tela gira em movimentos espirais.

XXX - Corra no modo turbo.

FLICK - Jogue com gráficos borrados.

NEUTRON - Para correr em pistas de energia.

2064 - Corra usando naves do jogo WipeOut.

SPYEYE - Para correr com a visão de cima dos pilotos.

PIXIE - Correr sem nevoeiro.

NITROID - Turbos infinitos. Durante a corrida use o botão C↓ para acioná-los.

MISTAKE - Arma 2 infinita. Durante a corrida use o botão C→ para acionar e disparar os tiros.

XCHARGE - Energia infinita para a moto a arma 1. Segure o botão A por alguns segundos para disparar um laser com a arma 1.

As melhores motos - Entre com a senha (Password) 55Hz1MH3H9H1 e habilite as motos Venom e Wasp, as melhores do jogo.

NOPANEL- Correr com a tela limpa, sem nenhum marcador.

DICAS

PLAYSTATION

KOF 97

Personagens esquisitões

Dica do Leitor

Deforme os lutadores - Entre em Controller Set (configuração de controle) e escolha Simple (simples). Entre na tela de opções e ligue o Power Max. Então comece um jogo no modo Arcade Team (equipe Arcade) e escolha qualquer personagem para formar o time. Durante o jogo, ao final do primeiro assalto, segure imediatamente L1, não solte até começar o próximo assalto e não corte nenhuma das animações. Agora, durante o segundo assalto, repare nos lutadores que ficam atrás dos que estão lutando. Acontecem deformações diferentes por personagem. O truque funciona em todos os segundos assaltos, se você repeti-la após terminar o primeiro round. Dica enviada pelo leitor Odorico José dos Santos, de Embu, S.P.

NINTENDO 64

Star Wars: Rogue Squadron

Vidas infinitas, jogar com a Millennium Falcon, nível difícil e mais

Senhas - As senhas devem ser colocadas na tela de Passwords assim: entre na tela de Options, clique em Pass Code e use a palavra que quiser.
IGIVEUP - Vidas infinitas.
CHICKEN - Controle um AT-ST.
FARMBOY - Jogue qualquer fase com a Millennium Falcon.
CREDITS - Veja os créditos do jogo.
ACE - Para jogar num nível de dificuldade mais elevado.
RADAR - Seu radar passa a mostrar a diferença de altitude dos inimigos.
DIRECTOR - Habilita a opção Show Room no menu do Options. Aqui você poderá ver todas as animações do jogo sem interrupção clicando em At The Movies. Apertando o botão Z na opção Concert Hall, dá para conhecer todas as naves do jogo.

NINTENDO 64

Buck Bumble

Escolha a fase

Seleção de fases - Na tela de menu principal, segure Z, aperte →, ↓, ↓, →, solte Z, aperte →, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →. Você ouvirá um som confirmando o truque. Agora você pode selecionar qualquer fase.

PLAYSTATION

Kagero Deception 2

Ouça os sons do jogo

Ouça todos os sons do CD - Na tela na qual as palavras Press Start (aperte Start) ficam piscando, aperte R1 (quatro vezes) e R2 (seis vezes). Você ouvirá um grito confirmando a dica e a opção Sound Test fica piscando disponível no menu.

PLAYSTATION

International S. S. 98/ Winning Eleven 3: Road to France 98

Dica do Leitor

Jogue com dois times iguais

Selecione dois times iguais - Na tela de menu principal coloque o cursor sobre Exhibition Game e faça ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, X (na versão japonesa faça a mesma seqüência e mude apenas os dois últimos botões para X e ●). Você ouvirá aplausos confirmando a dica.

Escolha o modo para dois jogadores. Na tela de seleção de times, com o controle 1 leve o cursor até a equipe que deseja duplicar e segure L1 + R1, mas não escolha a seleção Classic All Stars. Então, com o controle 2 leve o cursor até o mesmo time e aperte X (na versão japonesa ●) para escolher este time. Agora com o controle 1, solte os botões L1 e R1. O cursor ficará sobre o time que já foi escolhido pelo jogador 2, então aperte X (na versão japonesa ●) no controle 1 e você selecionará o mesmo time. Dica enviada pelo leitor Jeider Moraes Damm, de Afonso Cláudio, E.S.

PLAYSTATION

Colony Wars: Vengeance

Truques animais

Senhas - Todas as senhas (Passwords) devem ser colocadas na tela de Passwords. Preste atenção às letras maiúsculas e minúsculas.

Vampire - Para ficar invencível.

Tornado - Ganhe todas as armas.

Thunderchild - Habilite todas as naves do jogo. Após vencer uma missão, entre na opção Hangar e selecione qualquer nave do jogo.

Hydra - Dinheiro infinito.

Dark*Angel - Você não precisa recarregar as armas primárias.

Chimera - Armas secundárias infinitas.

Demon - Selecione as fases e habilite todos os filmes do jogo. Ainda aparece a opção Level Select no menu principal.

Avalanche - Turbos infinitos. Segure L1 + R1 para disparar.

Blizzard - Habilite todos os truques de uma vez.

Stormlord - Desabilite todos os truques.

PLAYSTATION

Twisted Metal 3

Tiro congelante, invencibilidade e senhas para personagens secretos

Invencibilidade temporária - A qualquer momento do jogo faça ↑, ↓, ←, →.

Tiro congelante - É só fazer ←, →, ↑ a qualquer momento do jogo.

Atire para trás - A qualquer momento faça ←, →, ↓.

Pule - A qualquer momento faça ↑, ↑, ←.

Senhas espertas - Com estas Passwords você ganha tiro infinito, mísseis teleguiados, personagens secretos e outras molezas.

Habilite Sweet Tooth - ← ← ← → →.

Habilite Minion - → → → ← ←.

Tiro especial infinito - L1 L1 R1 R1 R1.

Maior alcance do tiro de Napalm - R1 R1 L1 L1 L1.

Mísseis Rain ficam teleguiados - ↑ ↓ ↑ ↓ ↑.

Habilite o cenário do armazém - ■ ■ ■ ←←← (este e os cenários a seguir são habilitados no modo Deathmatch).

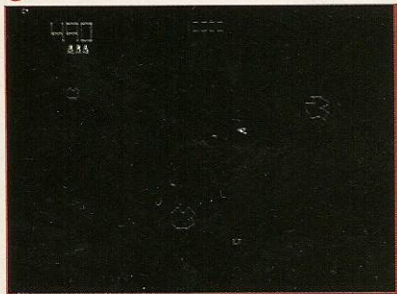
Jogue no cenário do Club Kid - ← ← ← ■ ■.

Habilite o cenário demo do jogo - ↑ ↑ ↑ ← ←.

CD audio - Coloque o CD do jogo em algum CD player e ouça a trilha sonora do game.

PLAYSTATION

Asteroids

Jogue o game do Arcade

Jogue o Asteroids original - Na tela em que o Press Start (aperte Start) fica piscando, segure Select e aperte ● (três vezes), ▲, ■, ■, ●. Então você ouvirá uma explosão e a opção Classic Asteroids aparecerá no menu.

PLAYSTATION

Darkstalkers 3: Vampire Savior EX

Jogue com as sombras, como Shin Bishamon ou Talbain

Encarne a sombra masculina - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone "?" referente à seleção aleatória, aperte Select (cinco vezes) e depois qualquer outro botão de escolha de personagem. Sempre que você vencer uma luta, a sombra incorpora o lutador derrotado e você joga o próximo assalto com ele.

Enfrente a Sombra Feminina - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória (o "?"), aperte Select (sete vezes) e depois qualquer outro botão de escolha de personagem. Sempre que começar uma luta seu personagem se transforma no adversário.

Lute como Shin Bishamon - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Bishamon, segure Select e aperte qualquer outro botão de escolha de lutador.

Jogar como Talbain - Na tela de seleção, coloque o cursor sobre Gallon, segure Select e aperte os três botões de soco ou de chute.

PLAYSTATION

Assault: Retribution

Modo turbo, ver todos os filmes, personagens com cabeção

Habilitar a opção Goodies - Na tela de Press Start (Aperte Start), pressione rapidamente ▲, ■, ●, ←, ■, ▲, ■, ●, ←, ■. Você ouve um som e aparece uma mensagem na tela. Então entre em Options e você verá a opção Goodies. Nela dá para deixar tudo infinito e ver quaquer filme do jogo.

Seleção de fases - Depois de habilitar a opção Goodies, na tela de Press Start (aperte Start), pressione rapidamente ←, →, X, ▲, ←, ↑. Um som confirma a dica e aparece uma mensagem na tela. Entre em Goodies e encontre a opção Stage Select (seleção de estágio).

Personagens cabeçudos - Na tela de Press Start, aperte rapidamente ■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, ▲. Um som confirma a dica e surge outra mensagem na tela. Comece um novo jogo e veja que seu personagem terá uma cabeça enorme.

Aliens com cabeção - Na tela de Press Start, faça rapidamente ■, ●, ●, ■, ↑, ■, ●, ●, ■, X. Mais um som confirma a dica e aparece uma mensagem na tela. Comece um novo jogo e seus inimigos terão a cabeça gigantesca.

Personagens achatados - Na tela de Press Start, aperte rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Um som confirma e uma mensagem confirman o truque. Seu personagem ficará fino como uma moeda.

Modo Turbo - Na tela de Press Start, aperte rapidamente X, ■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, L2, R2. Um som confirma a dica e aparece uma mensagem na tela. Comece um novo jogo e segure ● para ficar mais veloz.

Jogar em preto e branco - Na tela de Press Start, aperte ← (dez vezes). Um som e uma mensagem confirmam a dica. Comece um jogo e tudo estará preto e branco.

Game Shark & Action Replay

PLAYSTATION

Apocalypse

Armas e munição infinitas - 80018bd22400
80018be403e8
80018be62402
80022b462400
Energia - 8005df062400
Vidas infinitas - 800ff8740005
Smart Bombs - 8005d45e2400

Asteroids

Vidas infinitas - 8011013c0009

Darkstalkers 3

Energia infinita para:
Jogador 1 - 801c0e540120 ou 801c0e560120
Jogador 2 - 801c12280120 ou 801c122a0120

Metal Gear Solid (CD americano)

Novos códigos e republicações a pedido dos leitores
Oxigênio infinito - 800ae1ac03e7
Energia infinita - 800b752603e7
Rifle FAMAS - 800b75340065
Nikita e munição - 800b75380004
Stinger e munição - 800b753a0004
Rifle PSG1 e munição - 800b75440006
Granada - 800b7536000c
Minas Claymore - 800b753c0006
C-4 - 800b753e0006
Granada Stun - 800b75400006
Granada Chaff - 800b75420006
Nunca recarregar - 800ae164000d
Armadura - 800b756a0001
Câmera - 0 800b75720001
Rations - 800b75740002
Medicine - 800b75760004
PAL Keycard - 800b757a0001
Mine Detector - 800b75800001
Steath Suit - 800b756e0001
Bandana - 800b75700001

CD Japonês

Tudo infinito
Oxigênio - 800B5796 0100 ou 800B70C6 0100 ou 800AC324 0100
Rifle FAMAS - 800B57A4 00FF
Granadas - 800B57A6 0003
Stingers - 800B57AA 000C
Nikita - 800B57A8 000C
Minas Claymore - 800B57AC 000C
C-4 Explosivos - 800B57AE 000C
Granadas Stun - 800B57B0 000C
Granadas Chaff - 800B57B2 000C
PSG1 - 800B57B4 000C
Armadura - 800B57DA 0002
Stealth - 800B57DE 0002
Bandana - 800B57E0 0002
Camera - 800B57E2 0002
Rations - 800B57E4 0002
Medicine - 800B57E6 0002
Pal key - 800B57EA 0002

NINTENDO 64

Star Wars: Rogue Squadron

Vidas infinitas - 80130b100008
Arma secundária infinita - 8010ca320008
Todas as fases e naves - 80130b4d007e
Escudo extra - 81137e7c4316

Buck Bumble

Tudo infinito:
Vidas - 810e96520005
Energia - 810e92d842b0
Escudo - 810e92e603e8
810e92ea03e8
810e92ee03e8
810e92f203e8
810e92f603e8
810e92fa03e8
810e92fe03e8
810e930203e8
810e930603e8
810e930a03e8
810e930e03e8
Todas as chaves - 810e92e00101 ou 800e92e20001

Top Gear Overdrive

Nitros infinitos - 810f50ce0009
Carros extras - 801022fb000e ou 801022f1000e
Pistas extras - 811022e80501
811022ea0101
811022ec0101
811022ee0101
801022f00001
Dirigibilidade máxima - 801022ff0005
Aceleração máxima - 801023000005
Velocidade final máxima - 801023010005

SATURNO

Doom

Código meste - f6000914c305 ou b60028000000
Invencibilidade - 16089356 0064 ou 1608935a00c8 ou 16089362 0001
Tudo infinito
Munição - 160893ca03e7
Shotgun - 160893ae0001
Red Key - 1608937a0001
Rapid Fire - 16089426 0001
Yellow Key - 16089380 0001
Blue Key - 1608937c0001
Chaingun - 160893b60001
Chainsaw - 160893c60001
Plasma - 160893d205ff
Foguetes - 160893d605ff
Plasma Rifle - 160893be0001
Lançador de mísseis - 160893ba0001

Virtual Cop

Códigos para o jogador 1
Metralhadora - 1606a3ae5dac
Munição infinita - 1606a3e80006
Energia infinita - 160579520505
Códigos para o jogador 2
Metralhadora - 1606a3fe5dac
Munição infinita - 1606a3980006
Energia infinita - 160579120505

Primal Rage

Energia infinita para:
Jogador 1 - 160f9a3a0000
Jogador 2 - 160f9a4c0000

Prince of Persia: um clássico que fez história

Vindo dos PCs, fez sucesso também no Mega Drive e Super Nintendo

Lançado em 1990, Prince of Persia (Príncipe da Pérsia) tornou-se um clássico e foi um estrondoso sucesso. Depois de algum tempo, o jogo estava disponível para NES, Master System, Mega Drive e Super NES, além dos computadores PC, Macintosh e Amiga.

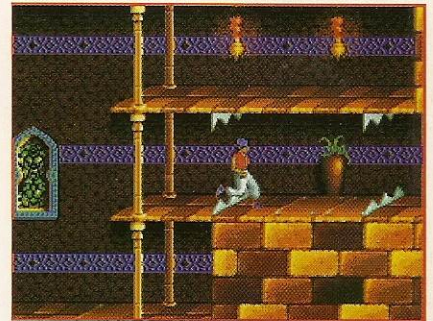
Em todas as plataformas a história é a mesma e os desafios semelhantes. Tudo começa quando o Sultão da Pérsia viaja e deixa em seu lugar o maligno Vizir, que, para assumir definitivamente o poder, faz uma proposta à princesa: ou ela se casa com ele, ou morre.

Salve a princesa

A única esperança da garota é Jafar, o namorado pobretão, preso nas masmorra. Para salvar sua amada o jogador passa por guardas e armadilhas, encontra itens e poções mágicas e encara uma boa briga com o Vizir.

A versão para Super NES tem vinte fases alucinantes, com lajes soltas, poços, portões mágicos, guilhotinas, lanças e lutas de espada. O jogador deve ser rápido para se livrar dessas encrencas em 120 minutos. Se o tempo esgotar, pode-se chegar ao final do jogo, mas adeus princesa.

Realismo e ação

Com gráficos de alta qualidade e visual bem cuidado, o game tem vinte opções de trilha sonora e boa jogabilidade, além do impressionante realismo na movimentação dos personagens, já que foi um dos primeiros a ter cenas em vídeo como referência para as animações. Com tanto sucesso, logo depois surgiria Prince of Persia 2, a sequência das aventuras de Jafar, em versão para PC.

Na época de lançamento, o realismo dos movimentos era uma novidade

Encontre a espada e ataque os rivais com ela

As poções garantem energia, mas cuidado: algumas são venenosas

Detone a fase que quiser:

No Super NES

Fase 2 - JQ3M54A
Fase 3 - QVYQQZW
Fase 4 - 4LIKKJW
Fase 5 - QSRIWXL
Fase 6 - JSJECR4
Fase 7 - AZBGK3W
Fase 8 - JTR1W4U
Fase 9 - YG52ALC
Fase 10 - JMQLICQ
Fase 11 - ANYNWGC
Fase 12 - RTAFYNN
Fase 13 - YOHBYMG
Fase 14 - REZVYDN
Fase 15 - QVLVWZF
Fase 16 - FPPBI21
Fase 17- EQQKPMF
Fase 18 - FICAX1T
Fase 19 - EJWAJR5
Energia total: UUUUUUW

No Mega Drive

Fase 2 - MTUQNM
Fase 3 - TYZKRM
Fase 4 - STUJJX
Fase 5 - ZYZDNX
Fase 6 - KJKBWC
Fase 7 - CZZGKN
Fase 8 - QJKHTS
Fase 9 - APPEXS
Fase 10 - HUUYAT
Fase 11- ZJKAFL
Fase 12- RZZFTV